GAME REVIEWS: MORROWIND: TRIBUNAL, SILENT HILL 2, IMPOSSIBLE CREATURES, COMBAT FLIGHT SIMULATOR, CAMERON FILES, GLADIATORS, POST MORTEM

2 CD-ROMs! ΔΩΡΟ Unreal

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master

ΤΕΥΧΟΣ 161 ΜΑΡΤΙΟΣ 2003 € 6,50



Ενα παιχνίδι... από άλλο πλανήτη!



Τι είναι & πως λειτουργεί

Ένας νέος τρόπος σύνδεσης στο Internet. Για τη λειτουργία του απαιτείται η ύπαρξη επίγειας σύνδεσης με κάποιον παροχέα υπηρεσιών Internet. Οι εντολές δίνονται μέσω της επίγειας γραμμής και οι απαντήσεις διακομίζονται στο χρήστη μέσω δορυφόρου.

Τι εξοπλισμός απαιτείται

1. Δορυφορικό πιάτο
2. Κάρτα DVB (PCI ή USB)
3. Επίγεια σύνδεση σε οποιοδήποτε ISP



Πλεονεκτήματα Εφαρμογές

- Υψηλότερες ταχύτητες μετάδοσης δεδομένων έως 1 Mbps.
- Χαμηλό σχετικά κόστος.
- Γρηγορότερο σερφάρισμα και κατέβασμα δεδομένων (downloading).
- Videostreaming.

Υπηρεσίες

ΑΝΩΤΑΤΟ ΟΡΙΟ DOWNLOAD/ΜΗΝΑ (ΟΓΚΟΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ)	512 MB	1024 MB	2048 MB	3072 MB	4096 MB
ΤΙΜΗ ΑΝΑ ΜΗΝΑ	**33 ΕΥΡΩ** 11.244 ΔΡΧ.	**49 ΕΥΡΩ** 16.696 ΔΡΧ.	**89 ΕΥΡΩ** 30.326 ΔΡΧ.	**125 ΕΥΡΩ** 42.593 ΔΡΧ.	**155 ΕΥΡΩ** 52.816 ΔΡΧ.
* ΧΡΕΩΣΗ ΑΝΑ 1 MB ΟΓΚΟΥ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΠΛΕΟΝ ΤΟΥ ΑΝΩΤΑΤΟΥ ΟΡΙΟΥ ΤΗΣ ΕΚΑΣΤΟΤΕ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ	**0,049 ΕΥΡΩ** 16,70 ΔΡΧ.	**0,047 ΕΥΡΩ** 16,02 ΔΡΧ.	**0,045 ΕΥΡΩ** 15,33 ΔΡΧ.	**0,043 ΕΥΡΩ** 14,65 ΔΡΧ.	**0,040 ΕΥΡΩ** 13,63 ΔΡΧ.
ΚΩΔΙΚΟΣ	474843	474851	474878	474886	474894
ΕΦΑΠΑΞ ΤΕΛΟΣ ΣΥΝΔΕΣΗΣ	**20 ΕΥΡΩ** 6.815 ΔΡΧ.				

* Η επιπλέον χρέωση ισχύει με χρέωση πιστωτικής κάρτας και με την προϋπόθεση ότι έχει επιλεγεί μια από τις παραπάνω συνδρομές

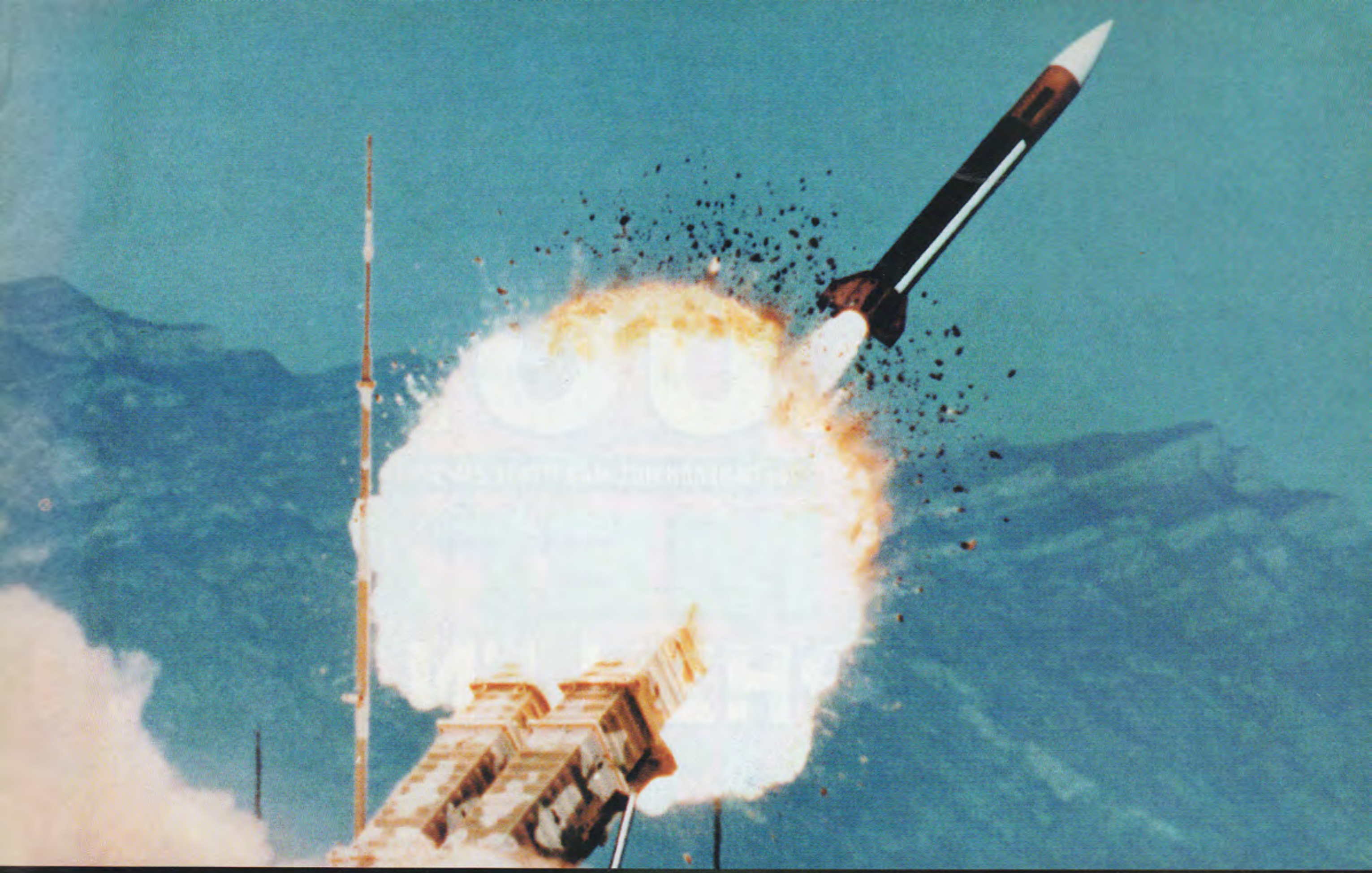
Εξοπλισμός

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ ΣΕ ΔΡΧ.	ΤΙΜΗ ΣΕ €
329622	ΚΑΡΤΑ MM SKYSTAR 1 DVB PC / SATELLITE CARD	72.900	213,94
474096	ΚΑΡΤΑ MM SKYSTAR 2 DVB PC (NO COMMON INTERFACE)	33.734	99
474118	ΚΑΡΤΑ MM SKYSTAR DVB USB BOX	85.153	249,90
335924	ΔΟΡΥΦΟΡΙΚΟ ΠΙΑΤΟ NOKIA IM ODU UNIVERSAL SINGLE T/M	37.400	109,76

πλαισιο

ΑΘΗΝΑ (ΕΞΑΡΧΕΙΑ-ΨΥΧΙΚΟ-ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ-ΓΛΥΦΑΔΑ-ΚΑΛΛΙΘΕΑ ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ-ΣΥΝΤΑΓΜΑ-ΣΤΑΥΡΟΣ ΑΓΙΑΣ ΠΑΡΑΣΚΕΥΗΣ) ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ-ΠΑΤΡΑ-ΗΡΑΚΛΕΙΟ

ΤΗΛ.: 800-11-12345, FAX: 800-11-67890




Παίζω & Βοηθάω
ΕΛΠΙΔΑ
Λυσίας
7ος ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟΣ ΜΑΘΗΤΙΚΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΜΕΣΩ INTERNET
η ΜΕΓΑΛΗ
ΑΝΑΜΕΤΡΗΣΗ ΓΝΩΣΕΩΝ
μέσω INTERNET
10 - 23 ΜΑΡΤΙΟΥ 2003
Μετρήστε τις γνώσεις σας και συναγωνισθείτε με παιδιά της ηλικίας σας.
Δικαίωμα συμμετοχής έχουν μαθητές από την Ε' Δημοτικού έως και τη Γ' Λυκείου που φοιτούν σε σχολεία της Ελλάδας, της Κύπρου και του εξωτερικού.
Δεν απαιτούνται ειδικές γνώσεις στη χρήση των υπολογιστών ούτε προσωπικός λογαριασμός στο Internet.
Όροι και εγγραφές στο www.lysias.gr. Πληροφορίες στο τηλέφωνο: 210-6186000, εσωτ. 523 , κ. Μαρία Αλβέρτη (e-mail: info@lysias.gr)
• ΦΥΣΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ
• ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΣ - ΟΛΥΜΠΙΣΜΟΣ
• ΤΟΠΟΙ
• ΣΠΑΖΟΚΕΦΑΛΙΕΣ
• ΓΛΩΣΣΑ - ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ
• ΙΣΤΟΡΙΑ - ΚΟΙΝΩΝΙΑ
• ΤΕΧΝΗ - ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ
www.lysias.gr
Οργάνωση:
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΑ ΔΟΥΚΑ
«ΠΑΛΛΑΔΙΟΝ ΛΥΚΕΙΟΝ» - Έτος Ιδρύσεως: 1917
compulink NETWORK
Με την υποστήριξη των:
COMPUTER
PCmaster
TECHNOKids
ΚΕΝΤΡΑ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ
intralearn
Με την συνεργασία της:
ΕΠΥ

EDITORIAL

EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORI

"Είναι εξωπραγματικό! Είναι Unreal! Δεν μπορεί το 'PC Master' να προσφέρει δωρεάν και πλήρες το παιχνίδι-σταθμό στο χώρο των action First Person Shooters!" Οποιος από εσάς το σκέφτηκε αυτό δεν έχει πίστη στο περιοδικό μας. Εμπρός, λοιπόν, "άπιστοι Θωμάδες", θέσατε τον δάκτυλον επί τον τύπον των ήλων, βάλτε το CD στον υπολογιστή σας, τρέξτε το παιχνίδι για να βεβαιωθείτε ότι, ναι, είναι το... real Unreal και όχι κάποιο χοντρό τυπογραφικό λάθος.

Και ο χρονισμός μας όμως ήταν κι αυτός άψογος, δεν νομίζετε; Πάνω που κάνει την εμφάνισή του το Unreal 2, το οποίο βεβαίως άξια μοστράρει στο εξώφυλλο του τεύχους, σας προσφέρουμε την προηγούμενη έκδοση, για να μη νιώθετε... αποκομμένοι από το σχετικό review: Αν αυτά που θα διαβάσετε για το Unreal 2 σας "πωρώσουν", δεν έχετε παρά να ξεσπάσετε στο Unreal 1. Τι πιο απλό;

Στο άλλο CD του περιοδικού υπάρχει ακόμα ένα εξαιρετικά ενδιαφέρον και γνωστό παιχνιδάκι: το King's Quest 2, σε μια φοβερή έκδοση-remake, η οποία μάλιστα περιλαμβάνει νέους γρίφους! Ενα θεόσταλτο δώρο, ιδιαίτερα για τους παλαιότερους adventure-άδες, οπαδούς αναμφισβήτητα της πάλαι ποτέ κραταιάς Sierra και της εμπνευσμένης Roberta Williams. Δεν μπορείτε να πείτε: αν μη τι άλλο, σας έχουμε εξασφαλίσει το gaming γι' αυτές τις ιδιαίτερα κρύες νύχτες του φετινού χειμώνα.

Στο τεύχος αυτό θα παρατηρήσετε και ορισμένες αλλαγές, οι οποίες είναι απόρροια μιας πρώτης εκτίμησης των αποτελεσμάτων του ερωτηματολόγιου. Θα δείτε, λόγου χάριν, ότι οι στήλες "Emulator's Corner", "Abandonware" και "Strategy HQ" επανήλθαν στην προηγούμενη μορφή τους, ενώ η "Fanzine"... εξανεμίστηκε.

Τέλος, μην παραλείψετε να διαβάσετε ένα πολύ ενδιαφέρον άρθρο σχετικά με το νόμο 3037 και τα Internet cafés - έτσι, για να ξέρετε τι σας περιμένει...

Γιάννης Πατρίκος

PC master

ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ FIPP FAEP

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E.
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα,
τηλ.: 210 9238672, fax: 210 9216847,
e-mail: pcmaster@compupress.gr

ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ: Γιάννης Πατρίκος
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Βαγγέλης Κράτσας
ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ: Χάρης Κλάδης
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, Χάρης Κλάδης
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Derek dela Fuente, Βαγγέλης Αλευρίτης, Ιάκωβος Βλιώρας, Κώστας Γεροντής, Αλέξιος Ευθυμίου, Δημήτρης Ιωαννίδης, Γιώργος Κάβουρας, Γιάννης Καλοσκάμπης, Γιώργος Καρακατσιώτης, Κίμωνας Κεκές, Νίκος Κόντης, Οδυσσέας Κουράφαλος, Γιώργος Λουκάς, Ορέστης Μανούσος, Χρήστος Μάντζιος, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Σπύρος Παράσχης, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστάκης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Πάρης Κοντόγκονας
ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ: Γιώργος Κομιώτης, Παναγιώτης Λύρης
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Ασπασία Θεοδοσίου
MARKETING: Κώστας Λαμπορίντος
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ: Αντώνης Ρούσσος
ART DIRECTOR: Κάτια Σάαντα, Μαίρη Λυμπέρη
ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.: Βάσω Τσόρλαλη
D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ: Βασίλης Ευσταθίου, Θέμης Σκούφης
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Γεωργία Μώρου
ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Όλγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή
ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Γιώργος Λαζαρίδης
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γιάννης Τσουκάρης
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Μιχάλης Ματρώζος, Δημήτρης Μαραγκάκης
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Δαμουλάκη Αλεξάνδρα
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Αφοί Τζίφα
ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ: COPY PRINT
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ
ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ: ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ



Περιεχόμενα

ΜΑΡΤΙΟΣ 2003

e-mail: pcmaster@compupress.gr







PC Master αλά... ψηφιακά

Στο CD αυτού του τεύχους θα βρείτε σε μορφή .pdf τις στήλες:

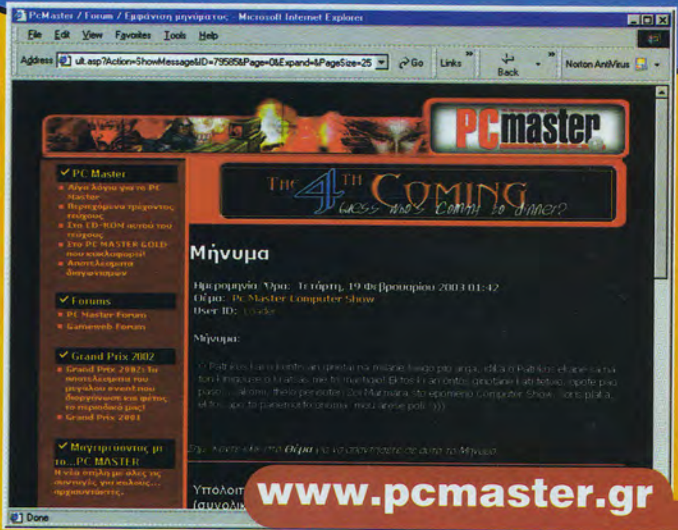
- **Programming**
  Μαθήματα Visual Basic.
- **The 4th Coming**
  Η στήλη των φίλων του δημοφιλούς on-line RPG.
- **Game Index**
  Το ευρετήριο του καλού PCMasterά, με τα reviews των 12 τελευταίων τευχών!

PC MASTER & GAMEWEB SITES

Στη σελίδα αυτή θα σας παρουσιάζουμε κάθε μήνα ό,τι καινούριο μπορείτε να βρείτε στα sites του "PC Master" (http://www.pcmaster.gr) και του GameWeb (http://www.gameweb.gr). Οπως θα διαπιστώσετε, το υλικό που περιέχεται είναι ιδιαίτερα πλούσιο και ενδιαφέρον, ελπίζουμε μάλιστα πως με τις δικές σας παρατηρήσεις και υποδείξεις θα βελτιώνεται συνεχώς!

www.gameweb.gr





www.pcmaster.gr

GAMEWEB

Το GameWeb συνεχίζει να είναι πόλος έλξης για τους απανταχού gamers. Η ύλη του ανανεώνεται καθημερινά με νέα από το χώρο των games, δεν περιορίζεται όμως μόνο στα PCs, αλλά "απλώνει" τα δίχτυα του και στις δημοφιλείς σύγχρονες παιχνιδομηχανές!

ΝΕΑ

Games και κόμιξ στο ίδιο site γίνεται; Και όμως, η θεματολογία του Gameweb απλώνεται σε όλες τις πιθανές πτυχές του gaming! Πρώτο θέμα γι' αυτόν το μήνα, μία έρευνα με θέμα τα δημοφιλή κόμιξ!

Οδηγός on-line shopping από το Fantasy Shop; Καλό μου ακούγεται! Ε, διαβάζετε εσείς οι πωρωμένοι RPGάδες; Για ρίξτε μια ματιά στο τι νέο κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή στην αγορά! Α, και για να μην το ξεχάσω, ρίξτε και μια ματιά στα νέα από το χώρο των video games, της μουσικής και του κινηματογράφου!

DOWNLOADS

Μην ξεχάσετε να επισκεφτείτε ακόμα το section των downloads, όπου μπορείτε να κατεβάσετε demos παιχνιδιών, patches, wallpapers και desktop themes, καθώς και ένα σωρό άλλα καλούδια!

PC MASTER SITE

Ωρα να δούμε τι καινούριο μπορείτε να βρείτε αυτόν τον καιρό στο επίσημο site του "PC Master". Πάμε, λοιπόν:

PC MASTER FORUM

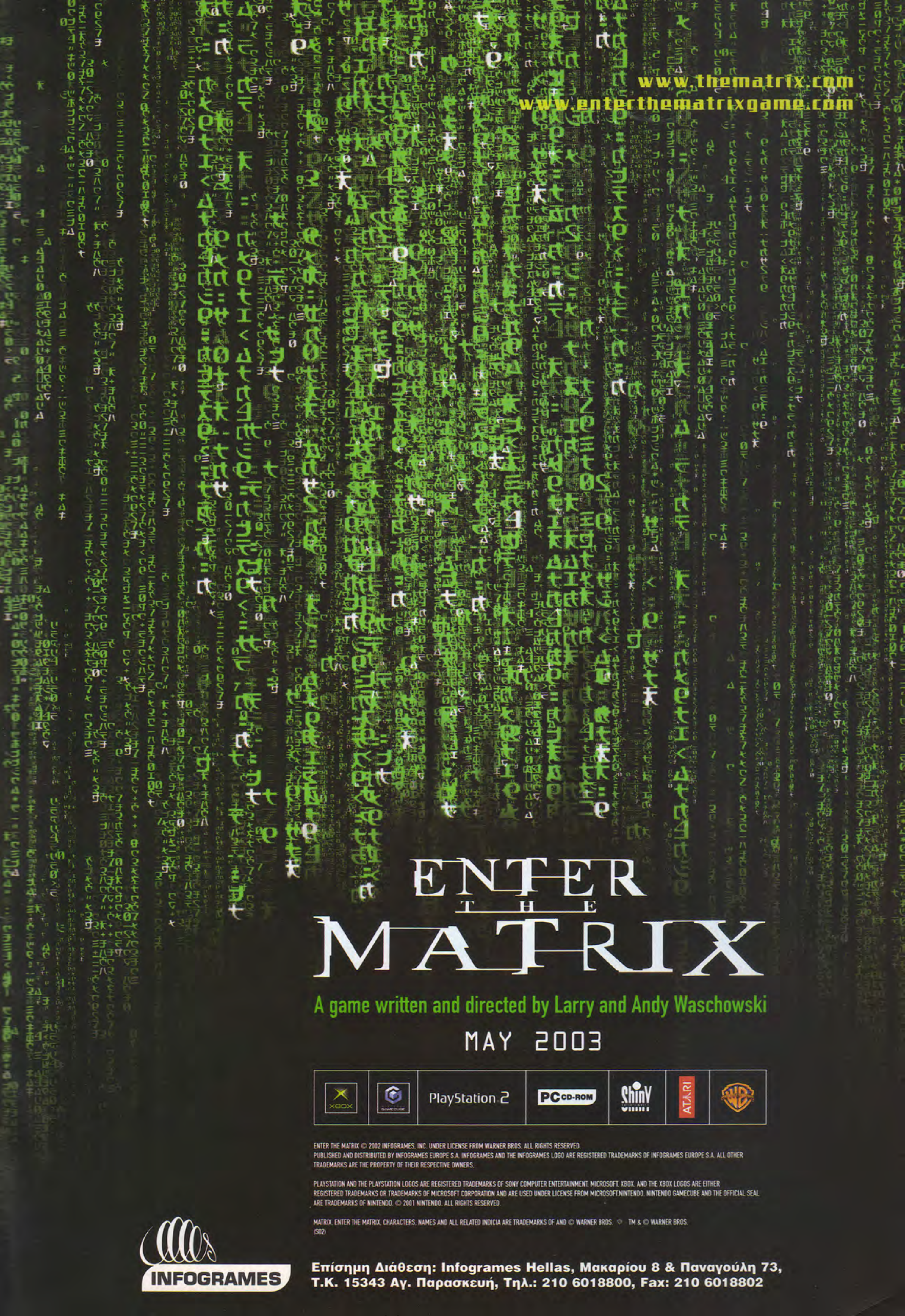
Χαμός! Αναστέναξαν τα fora! Μετά τον πανικό που προκλήθηκε στις αρχές του μήνα από όλους τους PCMasterάδες, οι οποίοι σχολίαζαν την εκπομπή μέχρι τελευταίας λεπτομέρειας, σπουδαία επιτυχία γνωρίζει ο πρωτότυπος διαγωνισμός που διεξάγεται στο forum του περιοδικού! Ελπίζουμε να είστε ανάμεσα στους τυχερούς που θα κερδίσουν από ένα συλλεκτικό αντίτυπο της εκπομπής σε DVD, με άριστη ποιότητα εικόνας και ήχου! Η εκπομπή του "PC Master" ξύπνησε μνήμες παλιές, καθώς συχνά πυκνά σκάνε μύτη διάφορα μηνύματα που αφορούν στην παλιότερη τηλεοπτική εκπομπή που έκανε το "αδερφό" περιοδικό "Pixel". Οσο για τις προτάσεις σας, θα εξεταστούν όλες. Αλλωστε σας το αποδείξαμε με τις αλλαγές που κάναμε στις μόνιμες στήλες του περιοδικού!

Ε, Ε, ΕΡΧΕΤΑΙ!

Μιλάτε συνεχώς για αναβαθμίσεις... Σας αποδείξαμε έμπρακτα πως ετοιμάζουμε συνεχώς νέα πράγματα και δεν έχουμε σκοπό να σταματήσουμε για κανένα λόγο! Φυσικά, στα σχέδιά μας είναι και η οπτική αλλά και λειτουργική αναβάθμιση του site. Μόνο λίγη υπομονή, βρε παιδιά! Δυο χεράκια έχει ο καθένας μας...

Τι σας... περιμένει!

Τα σχόλια για την εκπομπή του "PC Master" μας δίνουν το πράσινο φως να συνεχίσουμε να εφευρίσκουμε τρόπους για να σας ξαφνιάζουμε! Σκοπός μας είναι τα διάφορα media που διαθέτει πλέον το "PC Master" (Internet, εκπομπή και έντυπο) να αλληλοκαλυφθούν και ίσως και να αλληλεπιδρούν, καλύπτοντας κάθε ανάγκη σας ενημέρωσης!


www.thematrix.com
www.enterthematrixgame.com
ENTER THE MATRIX
A game written and directed by Larry and Andy Waschowski
MAY 2003
XBOX
PlayStation 2
PC CD-ROM
Shiny
ATARI
ENTER THE MATRIX © 2002 INFOGRAMES, INC. UNDER LICENSE FROM WARNER BROS. ALL RIGHTS RESERVED.
PUBLISHED AND DISTRIBUTED BY INFOGRAMES EUROPE S.A. INFOGRAMES AND THE INFOGRAMES LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF INFOGRAMES EUROPE S.A. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.
PLAYSTATION AND THE PLAYSTATION LOGOS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT. MICROSOFT, XBOX, AND THE XBOX LOGOS ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION AND ARE USED UNDER LICENSE FROM MICROSOFT.NINTENDO. NINTENDO GAMECUBE AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.
MATRIX, ENTER THE MATRIX, CHARACTERS, NAMES AND ALL RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF AND © WARNER BROS. TM & © WARNER BROS.
(S02)
INFOGRAMES
Επίσημη Διάθεση: Infogrames Hellas, Μακαρίου 8 & Παναγούλη 73,
Τ.Κ. 15343 Αγ. Παρασκευή, Τηλ.: 210 6018800, Fax: 210 6018802

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr



Νομίζω πως τα λόγια περιττεύουν για το παιχνίδι-δώρο που συνοδεύει το παρόν τεύχος του "PC Master". Πριν από 4 χρόνια, όταν το Unreal βρισκόταν στις χρυσές μέρες του, κέρδισε συλλήβδην τα διεθνή βραβεία και τις διθυραμβικές κριτικές, συμπεριλαμβανομένης και του γράφοντος, η οποία συνοδευόταν από τη μεγαλύτερη βαθμολογία που έχω βάλει έως τώρα σε παιχνίδι για PC!

UNREAL

Το κορυφαίο action game!

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 95, 98, Me, 2000, XP, Pentium 200, 64MB μνήμη, 16MB 3D κάρτα γραφικών, κάρτα ήχου, περί τα 400MB χώρο στο σκληρό δίσκο ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ: Αποεπιλέξτε την επιλογή για εγκατάσταση του DirectX 5.0

Ο,τι και να πω είναι λίγο. Το Unreal είναι το παιχνίδι που γύρισε πολλές σελίδες στο genre των action FPS παιχνιδιών και έστρωσε με ροδοπέταλα το δρόμο για άλλα παιχνίδια-σταθμούς, όπως το Half-Life και το Undying. Σας προσκαλώ όλους να παίξετε το παιχνίδι, τόσο για τη δράση του όσο και για την ατμόσφαιρα, την εκπληκτική μουσική και την αγωνία του. (Αυτό ισχύει και για σένα, Τσουρινάκη, ακούς;)

Ασυμβατότης "Ο"

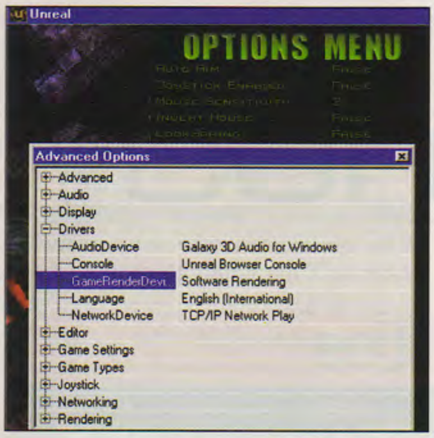
Οσοι έτυχε να παίξετε το παιχνίδι παλιότερα, θα θυμάστε πως στην προτεινόμενη σύνθεση η εταιρεία ανέγραφε με φαρδιά πλατιά γράμματα "3dfx Voodoo 2 recommended". Η αλήθεια είναι πως αρκετά μετά την κυκλοφορία του παιχνιδιού, το μόνο αξιοπρεπές 3D Api που χρησιμοποιούνταν ήταν το Glide (και το SGL της PowerVR αλλά όχι με ισάξια αποτελέσματα), με συνέπεια οι κάτοχοι καρτών της nVIDIA, της ATI, της Matrox και άλλων εταιρειών να πρέπει να παίζουν το παιχνίδι χωρίς επιτάχυνση και σε software mode, κάτι που μείωσε υπερβολικά τις αναλύσεις και την ποιότητα των γραφικών και των εφέ. Ευτυχώς για όλους μας, οι προγραμματιστές επανασχεδίασαν τη μηχανή για χάρη του Unreal Tournament 2003 και, φυσικά, "patchapav" κατάλληλα και το Unreal, ώστε τα προαναφερθέντα προβλήματα να εξαφανιστούν διά παντός από τις οθόνες μας!



Εχουμε και λέμε, λοιπόν: Στο CD του παιχνιδιού και στο φάκελο Extras\patches\patches Unreal, θα βρείτε τρεις από τις επίσημες εκδόσεις updates του παιχνιδιού (2.24, 2.25 και 2.26), καθώς και update για τον Unreal Editor (UnrealEdFix4) και ένα OpenGL driver.

Game Updates

Θεωρητικά η έκδοση 2.26 ως πιο σύγχρονη είναι αυτή που δουλεύει καλύτερα, όμως καλού-κακού περιλαμβάνουμε και τις παλαιότερες, για την περίπτωση που κάτι δεν σας πάει καλά με την πρώτη. Μόλις θα ολοκληρώσετε την εγκατάσταση του παιχνιδιού, κάντε διπλό κλικ στο αρχείο UnrealPatch226Final και αφήστε την εγκατάσταση να ολοκληρωθεί αυτόματα. Επειτα, με το που θα ξεκινήσει το παιχνίδι (μην τρομάξετε από τα γραφικά!) πηγαίνετε στο Options/advanced options. Το παιχνίδι θα "πεταχτεί" στο desktop και θα δείτε



έναν πίνακα ρυθμίσεων. Σε αυτόν μπορείτε να παίξετε με όλα τα στοιχεία του παιχνιδιού, όπως να σετάρετε την κάρτα γραφικών, την κάρτα ήχου, το χειρισμό και άλλα πολλά τα οποία θα ανακαλύψετε. Αυτό που μας ενδιαφέρει αυτή τη στιγμή είναι η επιλογή Drivers, όπου θα δείτε ενεργοποιημένο το Software Rendering. Κλικάροντας σε αυτό θα δείτε ένα βελάκι που θα σας αποκαλύψει 6 ολόκληρες επιλογές rendering:

3dfx Glide: Για όσους έχουν κάρτα γραφικών της 3dfx (Voodoo 1, 2, 3, 4, 5, Banshee)

Software Rendering: Για όσους δεν έχουν κάρτα με δυνατότητες 3D

Power VR SGL: Για τους κατόχους καρτών της PowerVR (όπως οι Kyro 1 και 2)

Direct 3D: Για όλες τις 3D κάρτες γραφικών

S3 MeTaL: Για τις 3D κάρτες της σειράς Savage της S3

OpenGL: Για όλες τις 3D κάρτες γραφικών

Αν έχετε κάρτες της nVIDIA, της ATI, της Matrox ή άλλων εταιρειών, οι δύο επιλογές που θα πρέπει να δοκιμάσετε είναι η Direct3D και η OpenGL. Τρέξτε το παιχνίδι διαδοχικά και δείτε σε ποια από τις δύο περιπτώσεις τρέχει καλύτερα (συνήθως στην Direct3D). Μόλις καταλήξετε στο ιδανικό, τελευταία επιλογή του πίνακα Advanced Options είναι η Rendering. Σε αυτήν κλικάρετε το 3D Api που επιλέξατε προηγουμένως και θα δείτε τις επιμέρους επιλογές του. Εκεί μπορείτε να ρυθμίσετε την ποιότητα κάθε στοιχείου, επιτυγχάνοντας την καλύτερη δυνατή απόδοση στο μηχάνημά σας. Αν έχετε έναν σύγχρονο υπολογιστή με κάρτα γραφικών από GeForce και πάνω, μπορείτε άφοβα να "ανάψετε" τα πάντα στο φουλ!

OpenGL Driver

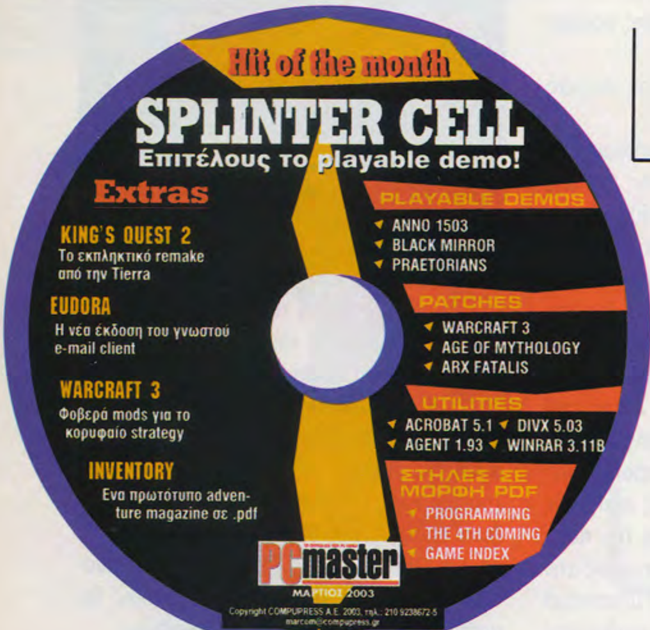
Ενα από τα .zip αρχεία στο φάκελο με τα patches είναι το OpenGLDrv2.1.0.6. Αυτό διορθώνει τυχόν προβλήματα με την OpenGL επιτάχυνση του παιχνιδιού. Αν και μάλλον δεν θα σας χρειαστεί (συνήθως η Direct3D επιτάχυνση καλύπτει όλες τις περιπτώσεις), εάν θέλετε να τον εγκαταστήσετε, θα πρέπει να έχετε και το Unreal Tournament, καθώς το update αυτό χρειάζεται κάποια από τα αρχεία του τελευταίου. Στο OpenGLDrv2.1.0.6.zip περιλαμβάνονται οδηγίες σε μορφή .txt τις οποίες θα πρέπει να ακολουθήσετε κατά γράμμα.

Ακόμα στο CD

Manual: Στο φάκελο extras/manuals θα βρείτε πλήρες το manual του παιχνιδιού σε αρχείο μορφής .pdf, το οποίο μπορείτε να δείτε εγκαθιστώντας το πρόγραμμα Acrobat Reader που περιλαμβάνεται στο 2ο CD του "PC Master".

Unreal Editor

Το UnrealEdFix4 είναι το update για τον Editor του παιχνιδιού για την περίπτωση που θέλετε να σχεδιάσετε τις δικές σας πίστες. Απλώς τρέξτε το αρχείο και η εγκατάσταση θα γίνει αυτόματα!



Demos

utilities

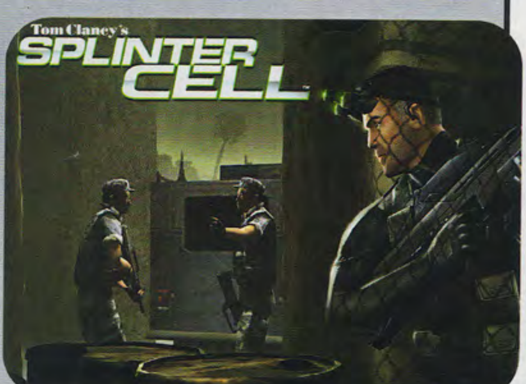
▶ **ACROBAT READER:** Η νεότερη έκδοση του προγράμματος για να διαβάζετε τα .pdf του "PC Master".
▶ **Agent:** Η νεότερη έκδοση του γνωστού newsgroup reader.
▶ **CuteFTP:** Μεταφορά αρχείων με FTP!
▶ **DivX 5.03:** Η τελευταία έκδοση των codecs για να δείτε και να φτιάξετε ταινίες DivX.
▶ **ICQ 2003a:** Το απόλυτο εργαλείο διαδικτυακής επικοινωνίας.
▶ **QuickTime:** Εγκαταστήστε το για να μπορείτε να δείτε ταινίες τύπου Quicktime.
▶ **WinAmp:** Η νεότερη έκδοση του δημοφιλούς MP3 player.
▶ **Windows Media Player 9 XP:** Η νεότερη έκδοση του media player της Microsoft για λειτουργικό Windows XP.
▶ **WinRAR:** Ενα από τα δύο αγαπημένα μας προγράμματα συμπίεσης/αποσυμπίεσης αρχείων.
▶ **WinZip:** Το δεύτερο αγαπημένο μας πρόγραμμα συμπίεσης/αποσυμπίεσης αρχείων .-)

HIT OF THE MONTH

Splinter Cell

Εταιρεία: UBI Soft
URL: http://www.splintercell.com/
Απαιτήσεις: Windows 98/ME/2000/XP, επεξεργαστής 800MHz (προτείνεται 1GHz), 256MB μνήμη, 32MB 3D κάρτα γραφικών (προτείνεται 64MB), κάρτα ήχου, DirectX 8.1, 8x CD/DVD drive

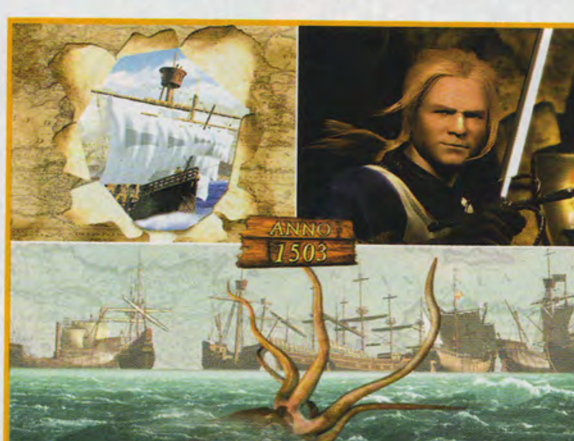
Ενα από τα κορυφαία action games της χρονιάς είναι επιτέλους εδώ! Στο demo του παιχνιδιού θα έχετε την ευκαιρία να μπείτε για λίγο στα... παπούτσια ενός άρτια εκπαιδευμένου κομάντο των ειδικών δυνάμεων με σκοπό να αντιμετωπίσετε τους τρομοκράτες. Στο πλευρό σας βρίσκονται οι αναμφισβήτητες ικανότητες του μαυροντυμένου στρατιώτη, αλλά και τα πολυάριθμα high-tech gadgets που κουβαλάει. Το πιο σημαντικό στοιχείο είναι ο ρεαλισμός του! Το review του παιχνιδιού θα ακολουθήσει σε επόμενο τεύχος μας, οπότε πάρτε για την ώρα μια γεύση τού τι σας περιμένει!



Anno 1503

Εταιρεία: Electronic Arts
URL: http://www.anno1503.com/
Απαιτήσεις: Windows 98/ME/2000/XP, επεξεργαστής 500MHz, 128MB μνήμη, 16MB 3D κάρτα γραφικών, κάρτα ήχου, DirectX 8.1, 8x CD/DVD drive

Αν σας αρέσει να χτίζετε αυτοκρατορίες, το Anno 1503 είναι κομμένο, ραμμένο και... προγραμ-



ματισμένο στα μέτρα σας! Θα σας δώσει την ευκαιρία να εξερευνήσετε νέους κόσμους, να διευρύνετε την επικράτειά σας, να ανακαλύψετε πολλά μυστικά, καθώς και να αναμετρηθείτε με θανάσιμους εχθρούς σε πραγματικό χρόνο. Το παιχνίδι συνδυάζει άψογα όλα τα κλασικά στοιχεία των καθαρόαιμων war RTSs και του Empire Building και έχει αρκετούς τρόπους παιχνιδιού ώστε να ικανοποιήσει και τον πιο hardcorίτη gamer του είδους!

Στο demo που υπάρχει στο CD του "PC Master" θα μπορέσετε να πάρετε μια πρώτη γεύση του τι εστί Empire Building. Ελπίζουμε να μην ξεχάσατε όλα όσα μάθατε παίζοντας Civilization, γιατί σίγουρα θα σας χρειαστούν!

Praetorians

Εταιρεία: Eidos Interactive
URL: http://www.praetoriansgame.com/
Απαιτήσεις: Windows 98/ME/2000/XP, επεξεργαστής 800MHz, 128MB μνήμη, 32MB 3D κάρτα γραφικών (προτείνεται κάρτα με hardware T&L), κάρτα ήχου, DirectX 8.1, 8x CD/DVD drive

Οι λάτρεις των Strategy war games πρέπει να είναι κατευχαριστημένοι αυτό το μήνα για δύο λόγους: κατ' αρχάς για το προαναφερθέν demo του Anno 1503 και κατά δεύτερον για το demo του εκπληκτικού, όπως φαίνεται, Praetorians.

Για την ιστορία, οι Praetorians ήταν η φρουρά του αυτοκράτορα της Ρώμης, οι επίλεκτοι του τρομερού ρωμαϊκού στρατού. Στο παιχνίδι αυτό θα κληθείτε να οδηγήσετε τις λεγεώνες των Ρωμαίων του Ιουλίου Καίσαρα σε 24 δύσκολες αναμετρήσεις, από τις φριχτές ερήμους



της Αφρικής μέχρι τις παγωμένες κορυφές της Βόρειας Ευρώπης! Το παιχνίδι είναι πλήρως 3D με εντυπωσιακά και πολυάριθμα μοντέλα! Οσο για το gameplay, σας αφήνουμε να το κρίνετε μόνοι σας!

Black Mirror

Εταιρεία: Future Games
URL: http://www.futuregames.cz/poselsmrti/hlavni-Eng.html
Απαιτήσεις: Windows 98/ME/2000/XP, επεξεργαστής 500MHz, 128MB μνήμη, 16MB 3D κάρτα γραφικών, κάρτα ήχου, DirectX 8.1, 8x CD/DVD drive

Αν όποτε κοιτάτε τον καθρέπτη ο κόσμος σάς φαίνεται... ανάποδος, περιμένετε να παίξετε το νέο, πολλά υποσχόμενο adventure Black Mirror. Φτάνει να δείτε τις εικόνες που συνοδεύουν το παιχνίδι για να πειστείτε πως πρόκειται να σας ταράξει αρκετά με την πλοκή και την ατμόσφαιρά του. Αν και στο demo δεν ξετυλίγονται όλες οι πτυχές του πολύπλευρου σεναρίου του, θα πάρετε μια γερή δόση που θα σας κάνει να θέλετε να δείτε περισσότερα!



modifications

Αυτόν το μήνα σας προσφέρουμε τρία modifications καθώς και μερικές έξτρα πίστες για το λαοφιλές παιχνίδι στρατηγικής Warcraft 3! Βρίσκονται στον ομώνυμο φάκελο, ενώ η πλήρης περιγραφή τους στις χορταστικές σελίδες του "Modified Gaming"!

programming

Το πρόγραμμα της στήλης αυτού του μήνα βρίσκεται στο CD-ROM του Unreal, στο φάκελο /programming.

patches

- **Age of Mythology v1.02**
- **Arx Fatalis v1.16**
- **Warcraft 3 v1.05**

pdf

Αυτό το μήνα, οι στήλες σε ηλεκτρονική μορφή του περιοδικού περιλαμβάνονται, λόγω πληθώρας περιεχομένων, στο CD του Unreal.
Ετσι, στο φάκελο /pdf θα βρείτε:

The 4th Coming: Η στήλη των φίλων του δημοφιλούς on-line RPG
Programming: Η στήλη των φίλων του προγραμματισμού
Game Index: Σε αυτή τη στήλη μπορείτε να ανατρέξετε για να εντοπίσετε τα game reviews των 12 τελευταίων μηνών!

extras

- **Eudora 5.2:** Η τελευταία έκδοση του ιστορικού e-mail client είναι εδώ! Ρίξτε μια ματιά στις πάμπολλες διευκολύνσεις που σας παρέχει...
- **Inventory:** Τα τρία πρώτα τεύχη ενός νέου περιοδικού σε .pdf (φτιαγμένο μάλιστα από αναγνώστη μας), με ύλη από το χώρο των adventure games!
- **King's Quest 2:** Οχι, δεν σας γελούν τα μάτια σας! Πρόκειται για το remake του ιστορικού adventure της Sierra!
- **DirectX9:** Δεν είναι απαραίτητο για να λειτουργήσει το παιχνίδι, απλώς λόγω χώρου το συμπεριλάβαμε στο CD του Unreal αντί στο κλασικό CD του "PC Master", το οποίο είναι γεμάτο με game demos, utilities και πολλά άλλα όπως θα διαπιστώσετε.

Next generation



ROCKET-COPTER

ΤΟ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ ΣΑΣ ΙΠΤΑΜΕΝΟ ΟΧΗΜΑ

www.solotrek.com

Σίγουρα θα έχετε δει κάτι παρόμοιο σε ταινίες επιστημονικής φαντασίας αλλά και σε computer games, όπου εκατοντάδες μελλοντικοί αλεξιπτωτιστές προσεδαφίζονται με το προσωπικό ελικοπτεράκι τους πίσω απ' τις γραμμές των εχθρών! Σε λίγο καιρό θα μπορείτε και εσείς να μετακινείστε εύκολα με παρόμοιο τρόπο. Απλώς κάθεστε, πατάτε το start button και οι δύο δίδυμοι έλικες αναλαμβάνουν να σας πετάξουν ψηλά. Α, φυσικά, δεν ξέρουμε αν χρειάζεστε άδεια πιλότου για να το αποκτήσετε!



ATARI CLASSICS 10-IN-1

ΣΑΝ ΤΟΝ ΠΑΛΙΟ, ΚΑΛΟ ΚΑΙΡΟ

www.firebox.com

Θυμάστε το αγαπημένο σας Atari 2600; Στη Firebox θα βρείτε ένα τέλειο αντίγραφο του κλασικού μοχλού της κονσόλας, το οποίο συνδέεται απευθείας στην τηλεόρασή σας και σας επιτρέπει να παίξετε ένα από τα 10 κλασικά παιχνίδια που βρίσκονται στην "κοιλίτσα" του! Ισως το καλύτερο δώρο που θα μπορούσατε να κάνετε στον αγαπημένο σας φίλο-gamer!

T72S UTILITY ROBOT

ΟΡΜΑ... ΔΡΑΚΕ!

www.sanyo.com

Αν δεν έχετε εμπιστοσύνη στον υπναρά Αζόρ, ίσως ήρθε η στιγμή να αναθέσετε την ασφάλεια του σπιτιού σας σε ένα mech! Το εικονιζόμενο ζωάκι έχει μήκος 1 μέτρο και ζυγίζει 40 κιλά, ενώ έχει αισθητήρες που αναγνωρίζουν υλικές καταστροφές (όπως φωτιά) και εντοπίζουν πονηρούς που μπορεί να έχουν βάλει στο μάτι τα υπάρχοντά σας, ενώ εσείς λείπετε! Μπορεί να σας ειδοποιήσει καλώντας σας στο κινητό και στέλνοντας εικόνες και βίντεο ποιότητας MPEG4. Βεβαίως, μην περιμένετε να κυνηγήσει τον κλέφτη. Μόλις με 15 μέτρα το λεπτό μετακινείται το δρακάκι...



EXERTRIS
ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΑΘΛΗΤΕΣ

www.exertris.com



Αν βαριέστε το μηχάνημα γυμναστικής σας η εταιρεία Exertris σας προτείνει αυτό το συνδυασμό ποδήλατου και video game! Στο εμπρός μέρος του μηχανήματος υπάρχει μία οθόνη, όπου μπορείτε να παίζετε παιχνίδια, μάλιστα, οι επιδόσεις σας σε αυτά εξαρτώνται άμεσα από το ζήλο που δείχνετε στη γυμναστική σας εξάσκηση! Το μόνο πρόβλημα είναι πως στη συλλογή του Exertris περιλαμβάνονται και παιχνίδια με χαρτιά! Φανταστείτε τι θα γίνει αν ο νόμος 3037 αρχίσει να εφαρμόζεται και σε... γυμναστήρια!



RIO 535 SPORT
COOL MP3

www.sonicblue.com

Υποδοχή για κάρτες μνήμης που υπερδιπλασιάζουν τον αποθηκευτικό χώρο, αλλά και 128MB είναι αρκετά για να περιλάβετε τα αγαπημένα σας κομμάτια MP3 και WMA. Η σπορ έκδοση του νεότερου Rio της Sonicblue είναι ίσως η πιο χαριτωμένη φορητή συσκευή αναπαραγωγής ψηφιακού ήχου που έχει εμφανιστεί μέσα από τις σελίδες του "Next Generation"!

NOKIA 7100
ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΑΘΛΗΤΕΣ (2)

www.nokia.com

Το νέο νεανικό τηλέφωνο της Nokia λέγεται πως θα γίνει η καλύτερη παρέα των αθλητικών τύπων. Άθραυστο, σε ειδική συσκευασία από καουτσούκ, δεν φοβάται τα χτυπήματα, τη βροχή και τη σκόνη, ενώ έχει ενσωματωμένα θερμιδομετρητή, ραδιόφωνο και φακό! Επίσης υποστηρίζει java games και μηνύματα MMS, ενώ διαθέτει και έγχρωμη οθόνη 256 χρωμάτων.





Mania
Διαγωνισμοί
Hi-Scores
Κόντρες
Δώρα
Bonus
ΚΑΛΕΙΤΑΙ Η ΚΛΑΣΗ ΣΑΣ:
✓ AMSTRAD CPC
✓ AMIGA
✓ ATARI ST
ΠΟΥ; Στο net café GEMA, Πατησίων 382
ΠΟΤΕ; 11-12-13 Απριλίου 2003
Διοργάνωση: Compupress A.E.
Περισσότερες πληροφορίες:
www.pcmaster.gr/retromania

Επιμέλεια:
Χάρης Κλάδης
rex@compupress.gr
Συνεργάζονται οι:
Οδυσσέας Κουράφαλος
darklord@compupress.gr
Νίκος Κόντης
www.rpg.gr
Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

PC master



Το δικό σας περιοδικό

Αν ανατρέξατε στην ύλη του παρόντος τεύχους, θα παρατηρήσατε κάποιες σημαντικές αλλαγές, τις οποίες υλοποιήσαμε με βάση τις προτιμήσεις σας!

Το "PC Master" είναι το περιοδικό που γράφεται από εμάς για εσάς. Ετσι, δεν θα μπορούσαμε να αγνοήσουμε τις προτάσεις που διατυπώσατε μέσω του τελευταίου ερωτηματολόγιου και να μην επαναφέρουμε τις στήλες που μας ζητήσατε. Επιστρέφουν, λοιπόν, πανηγυρικά, οι στήλες "Strategy HQ", "Emulator's Corner" και "Abandonware". Την πρώτη αναλαμβάνει ο νέος, ανερχόμενος μετρ των strategy games, Αγγελος Κυρίτσης, ο οποίος θα σας πληροφορεί κάθε μήνα τόσο για τα νέα παιχνίδια όσο και για τη ζωή στις κοινότητες! Τις άλλες δύο στήλες αναλαμβάνει ο παλιός συνεργάτης του περιοδικού, Γιάννης Κωστάκης, ο οποίος ελπίζουμε να μπορέσει να επαναφέρει την παλιά αίγλη τους! Οπως θα δείτε, απουσιάζει και θα απουσιάσει από εδώ και στο εξής η στήλη "Fanzine". Κάποια από τα σημαντικότερα μέρη της, εκτός των Strategy, Emulators και Abandonware, θα συμπεριληφθούν στη στήλη "PC Matrix". Από αυτόν το μήνα, λοιπόν, αν υπάρχουν σημαντικά νέα σχετικά με τις clans, τα fan sites και το T4C θα τα βρείτε εδώ! Οσον αφορά εσάς, συνεχίστε να μας στέλνετε τις απόψεις σας, αφού εμείς όχι απλώς τις λαμβάνουμε υπόψη μας αλλά τις χρησιμοποιούμε ως ενδείξεις για το πώς το "PC Master" πρέπει να πορευθεί στο μέλλον, ώστε να σας ικανοποιήσει.

COMDEX 2003

Κάθε πέρυσι και καλύτερα!

Δυστυχώς, η χώρα μας δεν ξεφεύγει από την κρίση που μαστίζει τον κόσμο της νέας τεχνολογίας. Τρανό παράδειγμα η μεγαλύτερη ετήσια έκθεση στην Αθήνα, που συρρικνώθηκε φέτος σε απίστευτα επίπεδα.





Το 4ήμερο 13 έως 16 Φεβρουαρίου δεν αποδείχτηκε γουρλίδικο για τους εκθέτες ούτε ιδιαίτερα ενδιαφέρον για τους επισκέπτες. Μόλις 45 εταιρείες έσπευσαν να δείξουν τα προϊόντα τους, αριθμός πενιχρός, ενώ σε αυτές θα πρέπει να συμπεριλάβουμε και έναν μεγάλο αριθμό εκθετών που είχαν να κάνουν περισσότερο με την κινητή τηλεφωνία παρά με την πληροφορική. Πάντως, ευχάριστη ήταν η παρουσία της FORTHnet, το περίπτερο της οποίας ήταν αισθητά πλουσιότερο και στο οποίο παρουσιάστηκαν λεπτομερώς όλες οι υπηρεσίες που η εταιρεία προσφέρει στο χώρο της σταθερής τηλεφωνίας και του Internet. Διά χειρός FORTHnet ήταν και το ασύρματο δίκτυο 6Mbit που εξυπηρέτησε τους εκθέτες, αλλά και το ασύρματο Internet café για τους επισκέπτες. Το μόνο για εμάς τους PCMas-



THE SIMS

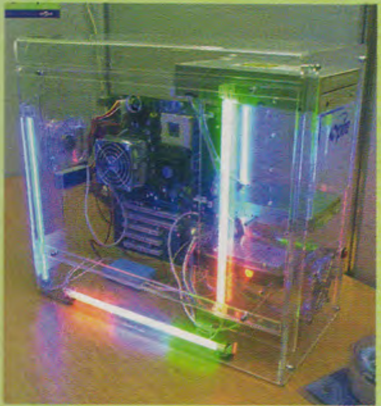


On Top

Η διάσημη σειρά The Sims γιορτάζει τα τρία χρόνια στην κορυφή των PC charts παγκοσμίως.

Το The Sims έκλεισε τον προηγούμενο μήνα τα τρία χρόνια ύπαρξης. Το ευρέως γνωστό computer game που είναι τώρα διαθέσιμο και για on-line παιχνίδι, έφτασε στην κορυφή των charts όταν κυκλοφόρησε στα καταστήματα τον Φεβρουάριο του 2000 και παραμένει από τότε το πιο πετυχημένο video game που έχει κυκλοφορήσει ποτέ. Η σειρά έχει πουλήσει πάνω από 24 εκατομμύρια αντίτυπα (οκτώ εκατομμύρια από τα οποία είναι το βασικό προϊόν, The Sims). Από το λανσάρισμά του έχουν κυκλοφορήσει πέντε expansions. Επίσης, έχει κυκλοφορήσει σε deluxe, console και on-line εκδόσεις, έχει μεταφραστεί σε περισσότερες από 17 γλώσσες και πωλείται σε όλες τις χώρες του κόσμου. 60% των παικτών είναι γυναίκες, οι περισσότερες από τις οποίες βρίσκονται στην εφηβεία. Η σειρά The Sims και οι επεκτάσεις της κατείχαν πέντε από τις δέκα καλύτερες θέσεις για τα πιο πετυχημένα από άποψη πωλήσεων παιχνίδια για το 2002 στη Βόρεια Αμερική. Το The Sims έχει εξελιχθεί σε ένα φαινόμενο της pop κουλτούρας, με παρουσία στην τηλεόραση, όπως στη σειρά "Malcolm In The Middle".

Η μεγάλη λίστα των διακρίσεων του παιχνιδιού περιλαμβάνει και το "Game of the Year" για το 2000 από την Academy of Interactive Arts and Sciences. Το παιχνίδι έχει βραβευτεί από πολλούς άλλους οργανισμούς στις ΗΠΑ και στον υπόλοιπο κόσμο. Ο δημιουργός του The Sims, Will Wright, έγινε επίσημα μέλος της Academy of Interactive Arts and Sciences Hall of Fame τον Φεβρουάριο του 2002, συγκαταλεγόμενος στους υπόλοιπους θρύλους της video games βιομηχανίας, όπως οι Sid Meier και Shigeru Miyamoto. Ο Will Wright επίσης αναγνωρίστηκε το 2002 από το ISDA ως ένα από τα σημαντικότερα κεφάλαια της interactive entertainment βιομηχανίας. Εμείς τι άλλο να πούμε... Viva los Simos!



τεράδες ενδιαφέρον αξιοθέατο ήταν, πέρα από μερικές χαριτωμένες παρουσίες (φυσικά και σε αυτόν το ζωτικό τομέα, η FORTHnet πρωτοστατεί, με τη Microsoft και την Cosmote να ακολουθούν), η εκδήλωση "Digital Home & Lifestyle", που παρουσιάστηκε σε έναν ειδικά διαμορφωμένο χώρο 150 τετραγωνικών μέτρων. Σε αυτήν είδαμε τις νέες τεχνολογίες που θα συνθέσουν μελλοντικά το λεγόμενο "ψηφιακό σπίτι". Βεβαίως, μη φανταστείτε τίποτα ονειρικά πράγματα. Οι ψηφιακές συσκευές υπήρχαν, αλλά δεν είχαν καμία σχέση με αυτά που γνωρίζουμε ότι παρουσιάζονται σε αντίστοιχες εκθέσεις του εξωτερικού. Το ότι οι εταιρείες Sony και Microsoft ενδιαφέρονται πολύ για τις κονσόλες τους το ξέραμε, οπότε και η ύπαρξη των PlayStation 2 και Xbox σε κοντινή απόσταση από το "ιδανικό home cinema" δεν κρίνεται τυχαία. Πάντως, την παράσταση έκλεψε η LG, που παρουσίασε ένα... ψηφιακό ψυγείο το οποίο, λειτουργώντας ως server, προσφέρει σύνδεση στο Internet (!!!), είναι εφοδιασμένο με 15άρα οθόνη και έχει τη δυνατότητα σύνδεσης με την τηλεόραση και το βίντεο! Να, λοιπόν, το δώρο που θα κάνετε στις μαμάδες σας!







Flash

Προσφορές Από Τη HOL

Η Hellas On Line ανακοίνωσε πρόσφατα προσφορές που αφορούν σε νέους και παλαιούς συνδρομητές σε dial-up συνδρομές. Συγκεκριμένα, όσοι αποφασίσουν να αποκτήσουν από τη HOL 12μηνη συνδρομή PSTN, θα πάρουν έναν έγχρωμο εκτυπωτή Hewlett-Packard, ενώ όσοι αποκτήσουν 12μηνη ISDN, έναν scanner Hewlett-Packard. Επίσης, παλιοί και νέοι συνδρομητές απολαμβάνουν επιπλέον χρόνο σύνδεσης στο Internet δωρεάν, με την ανανέωση ή την αγορά ενός από τα πακέτα i-Connect, i-Connect Family & i-Connect Power. Πιο συγκεκριμένα, για κάθε 12μηνη σύνδεση παλαιοί και νέοι συνδρομητές έχουν επιπλέον 6 μήνες και 4 μήνες αντίστοιχα ως δώρο. Για κάθε 6μηνη σύνδεση παλαιοί και νέοι συνδρομητές έχουν 3 μήνες και 2 μήνες αντίστοιχα επιπλέον σύνδεση. Οσοι παλαιοί συνδρομητές ανανεώνουν την 3μηνη συνδρομή τους, έχουν επιπλέον 15 ημέρες δωρεάν σύνδεση στο Internet. Η προσφορά της Hellas On Line ισχύει από τις 10 Φεβρουαρίου μέχρι και τον Απρίλιο 2003. Ο νέος τιμοκατάλογος είναι επίσης διαθέσιμος στη σελίδα www.hol.gr.

The 4th Coming

Τα νέα από το χώρο του δημοφιλούς on-line RPG

Χαιρετώ τα πλήθη (τι πλήθη... περί λαοθάλασσας επρόκειτο :P) από τη νέα οικία του The 4th Coming, η οποία πλέον φιλοξενείται από το "PC Matrix".

Από αυτές τις λίγες γραμμές θα παίρνετε ένα ορεκτικό σνακ με νέα του The 4th Coming για το μήνα που μας πέρασε, ενώ το κυρίως πιάτο θα σερβίρεται στο CD-ROM του περιοδικού, όπου γίνεται και αναλυτική παρουσίαση σε .pdf μορφή. Το μήνα που μας πέρασε είχαμε την προσθήκη ενός νέου νησιού (το BloodVale), που θα απευθύνεται σε χαρακτήρες 90 με 140 level, προσθέτει 25 νέα αντικείμενα για τα προαναφερθέντα levels και, φυσικά, αρκετά spells.

Αυτά εν περιλήψει ήταν τα νέα σχετικά με τον editor. Τώρα πάμε στα νέα εκτός editor... Από τις παλιές θρησκείες έχουν μείνει μόνο δύο, ο Artherk και ο Ogrimar, και πλέον ο μέγιστος αριθμός των ranks που μπορεί να πάρει ένας πιστός δεν είναι 11 αλλά 20, με πιθανότητα να πάνε μέχρι και 30!

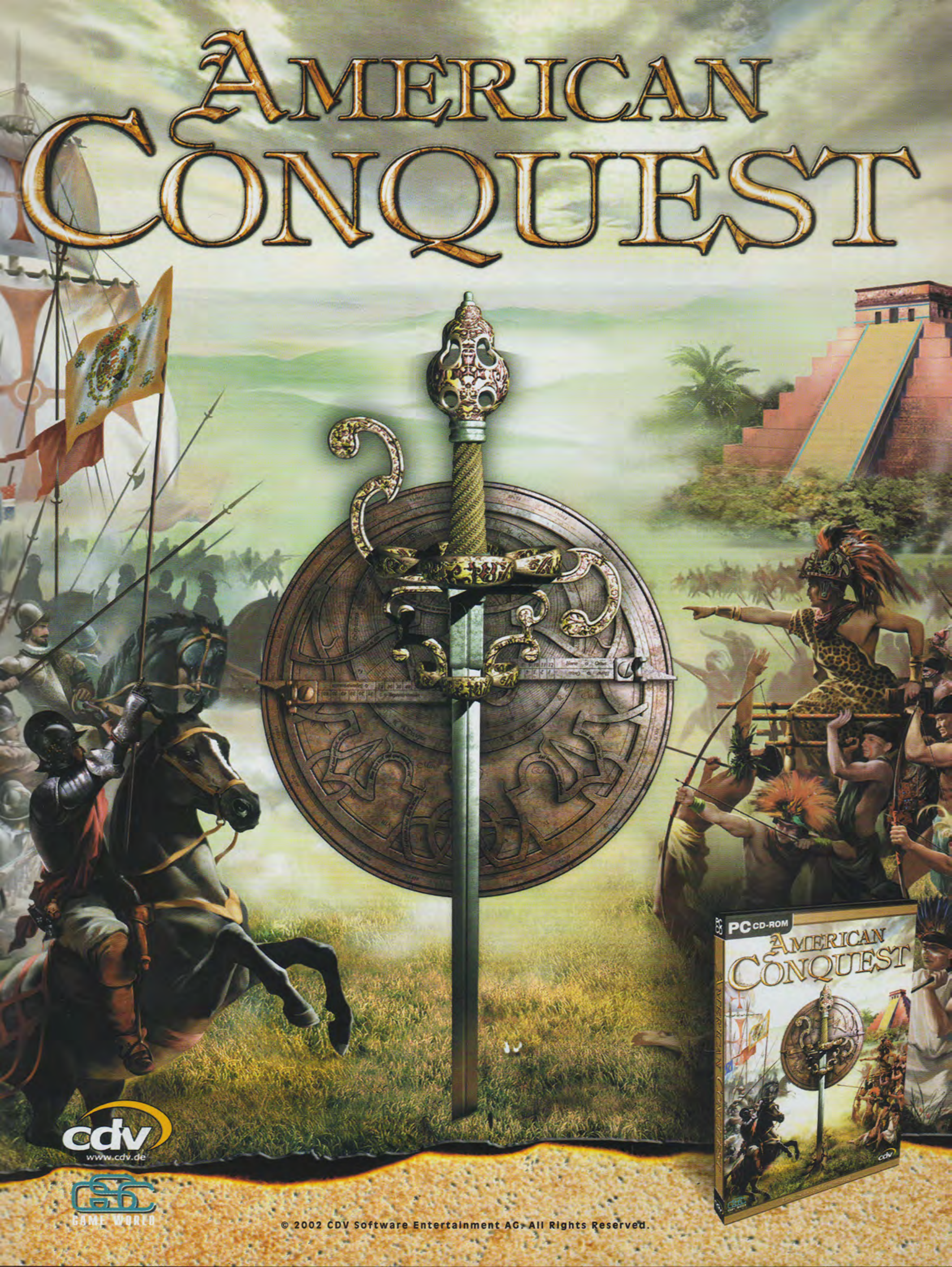


Ξεχάστε το T4C όπως το ξέρατε... Νέα spells, νέα items, νέες περιοχές... νέο T4C!

HALL OF FAME		
1	Rand al Thor	181
2	Ishar	179
3	Giant-DG	177
4	Chaos	175
5	Hawk	173
6	Apocalypse	172
7	SerpenT	172
8	Gandalf	171
9	Adam Peerson	169
10	QuickSilver	169
11	Maximus	169
12	Rayne	168
13	Matilda	167
14	harvester	167
15	ZeroMax	165
16	Koubanos	165
17	Demarest	165
18	Menghus	164
19	Vampirella	163
20	Manic Miner	164

Τέλος, θέλω να αναφερθώ στην πολύ σημαντική δυνατότητα που δίνεται στους παίκτες να δημιουργήσουν τα δικά τους μαγικά αντικείμενα μέσα από το event Treasure Hunt. Συγκεκριμένα, ο νικητής κάθε Treasure Hunt, χρησιμοποιώντας ένα περίπλοκο σύστημα διανομής πόντων σε bonus, μπορεί να φτιάξει το δικό του μαγικό δαχτυλίδι, στο οποίο θα δίνει και όνομα (π.χ. Vantor's Ring of Whips), το οποίο θα ενσωματώνεται στο παιχνίδι ως drop από κάποιο τέρας ή chest! Για περισσότερα καυτά νέα, συν αναλυτικές πληροφορίες για το 4ο Reborn μπορείτε να διαβάσετε τη στήλη μας υπό τη μορφή .pdf στο συνοδευτικό CD του περιοδικού.

Νίκος Κόντης


AMERICAN CONQUEST
cdv
www.cdv.de
GAME WORLD
PC CD-ROM
AMERICAN CONQUEST
© 2002 CDV Software Entertainment AG. All Rights Reserved.

3DMARK 2003

Ε, ρε αναβάθμιση που χρειαζόμαστε!

Η νέα έκδοση του πασίγνωστου benchmark βρίσκεται ήδη στο Internet ύστερα από ένα σεβαστό download στους δίσκους μας.



Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές σύσσωμη η εκδοτική εταιρεία, τα μέλη των δύο αδελφών περιοδικών "PC Master" και "Computer Για Όλους", οι υπεύθυνοι των εργαστηρίων hardware μας και ο κουλουράς στην είσοδο περιμένουν να κατέβει το αρχείο των 150 και βάλε MB, το οποίο θα μας επιτρέψει να εγκαταστήσουμε το νέο 3DMark. Δημιούργημα της Futuremark, που μέχρι πριν από λίγο καιρό ήταν γνωστή ως MadOnion και πριν από αυτό ήταν γνωστή, για δες, ως Futuremark, το 3DMark αποτελεί εδώ και χρόνια ένα από τα πλέον αξιόπιστα benchmarks των δυνατοτήτων των μοντέρνων καρτών γραφικών. Η νέα έκδοσή του είναι και πάλι χαρακτηριστικά απαιτητική, έτσι για να μας σπάσει τα νεύρα και να μας αναγκάσει να προβούμε μια ώρα αρχύτερα σε αναβάθμιση: επεξεργαστής με 1GHz ταχύτητας, κάρτα γραφικών DirectX 8 με υποστήριξη DirectX 9 (τα "7" ίσα που δουλεύουν ορισμένα τεστ)... Τι περιέχει, όμως; Μία αερομαχία με εκπληκτικά γραφικά, μια νέα σκηνή "φύσης" και ακόμη δύο παιχνίδια (με το ένα να θυμίζει ύποπτα το Doom 3) αποτελούν τα κεντρικά benchmarks της εφαρμογής. Αυτά χρησιμοποιούν διαφορετικά στοιχεία των DirectX, κυρίως της 8ης γενιάς τους, αλλά με περιστασιακά στοιχεία από DirectX 9. Αυτός είναι, ως έναν βαθμό, και ένας από τους λόγους της "ανησυχίας" της nVIDIA, όπως μπορείτε να δείτε σε είδηση που ακολουθεί!

nVIDIA vs 3DMARK 2003

"Θάβονται" οι κάρτες της;

Καλά-καλά δεν βγήκε το νέο 3DMark και η nVIDIA ξεκίνησε τα... παράπονα! Όπως φαίνεται, η νέα έκδοση δεν την ευνοεί!



Δεν γνωρίζουμε ακριβώς τα αποτελέσματα των benchmarks που τρέχουν στις κάρτες της nVIDIA, αλλά για να... παραπονιέται, μάλλον δεν είναι και τα καλύτερα. Σύμφωνα με επίσημη ανακοίνωσή της, λοιπόν, η nVIDIA προτρέπει τόσο τους απανταχού gamers όσο και τους επαγγελματίες που τους ενημερώνουν (Καλοσκάμπη, άσε κάτω τη βεντούζα) να μη χρησιμοποιούν τη νέα έκδοση για "σοβαρό" benchmarking. Οι λόγοι; Ω, μα τι κόσμος, μπαμπά! Το 3DMark 2003 δεν χρησιμοποιεί μια engine για παιχνίδια και έτσι τα αποτελέσματα των μετρήσεών του δεν είναι αντικειμενικά. Όπως υποστηρίζει η nVIDIA, βασίζεται στα DirectX 9, αλλά το μεγαλύτερο τμήμα του είναι DirectX 8. Επίσης, τα τεστ που έχουν επιλεγεί δεν είναι χαρακτηριστικά της πλειονότητας των gamers ("ποιος παίζει flight simulators;") και έχουν μόνο τρεις και όχι τέσσερις engines γραφικών (αφού από τα τέσσερα τεστ τα δύο "πατούν" στην ίδια). Φυσικά, η Futuremark δεν θα μπορούσε παρά να απαντήσει με ένα μοναδικό τάπωμα και απανωτό κάρφωμα εκεί που... "πονάει": όπου πραγματικά χρειάζονται, τα DirectX 9 χρησιμοποιούνται. Αλλού επαρκούν τα 8. Οι τρεις engines γραφικών είναι περισσότερες από μία και έτσι το νέο 3DMark είναι πιο αξιόπιστο από μια "σκέτη" μέτρηση με ένα μόνο παιχνίδι. Επίσης, ως synthetic benchmark, το 3DMark προσπαθεί να "μαντέψει" πώς θα είναι τα μελλοντικά παιχνίδια και όχι όσα ήδη κυκλοφορούν. Ελέγχει τις κάρτες στο σύνολο των δυνατοτήτων τους και τις σπρώχνει στα όριά τους. Σωστή απάντηση; Βάλτε τώρα και την Ati στο παιχνίδι, η οποία δήλωσε απλώς: "ω, μια χαρά, τι ωραίο benchmark" (στο περίπου) και έδωσε το OK στη Futuremark. Τα συμπεράσματα δικά σας. Πάντως, αξίζει να πούμε πως ακόμη δεν κυκλοφόρησε και το νέο 3DMark έχει κατέβει ήδη στους δίσκους χιλιάδων χρηστών και επαγγελματιών. Όσο και να θέλει η nVIDIA, μάλλον δεν το βλέπουμε να καταργείται.

Flash

COUNTER-STRIKE ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

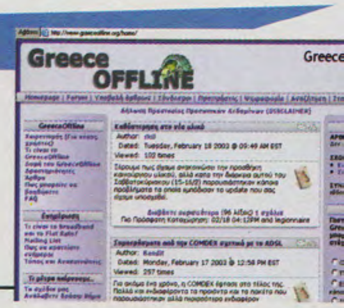
Μεγάλο τουρνουά Counter-Strike θα διοργανωθεί από την e-Global στη Θεσσαλονίκη. Η διάρκειά του θα είναι περίπου δύο μήνες, με καθορισμένη ημερομηνία έναρξης την 1/03/2003. Στην περυσινή διοργάνωση πήραν μέρος 100 ομάδες με ένα σύνολο 500 παικτών, εκ των οποίων οι τυχεροί όσο και ικανοί νικητές κέρδισαν έπαθλα που ξεπέρασαν τα € 3.000. Φέτος οι συμμετοχές αναμένεται να ξεπεράσουν τις 200 ομάδες στα έξι καταστήματα e-Global, ο συναγωνισμός και η θερμοκρασία του gaming να ανέβουν στο κατακόρυφο και τα συνολικά χρηματικά έπαθλα να ξεπεράσουν τα € 6.000. Η διοργάνωση θα φιλοξενήσει ομάδες από όλη την Ελλάδα, με τον κύριο όγκο συμμετοχών να προέρχεται από τη Θεσσαλονίκη. Οι αγώνες θα πληρούν τους όρους του CPL και τα αποτελέσματα όπως και στατιστικά των αγώνων θα δημοσιοποιηθούν. Η συμμετοχή των μεγάλων ομάδων είναι βέβαιη, αλλά σκοπός κάθε τέτοιας διοργάνωσης είναι η εμφάνιση και ανάδειξη νέων ομάδων και παικτών.

www.e-global.gr
Τηλ.: 2310 946160

Greece OFFLINE

Οι χρήστες εν δράσει!

Οπως είχαμε προαναγγείλει σε προηγούμενο τεύχος του περιοδικού, το ελληνικό site Greece OFFLINE (http://www.greeceoffline.org) ξεκίνησε τη λειτουργία του.



Πρόκειται για μία εξαιρετική προσπάθεια ενημέρωσης για το broadband και το flat rate Internet, αλλά και συνάμα για μια εκστρατεία διαμαρτυρίας και άσκησης πίεσης προς τους providers της χώρας μας ώστε να μπορέσουμε, επιτέλους, να απολαύσουμε κι εμείς σύντομα και φθηνά τα... καλά και αγαθά των DSL συνδέσεων!

Σύμφωνα με τους υπεύθυνους του Greece OFFLINE: "Αυτή η εκστρατεία υπάρχει για τη διεκδίκηση απεριόριστης (χωρίς όρια χρήσης σε χρόνο, όγκο ή άλλο τρόπο μέτρησης) πρόσβασης στο Internet, τόσο σε επίπεδο narrowband (56k, ISDN) όσο και σε επίπεδο broadband (xDSL, cable) σε λογικό, ανθρώπινο και 'πελατοστραφές' κόστος για όλους στην Ελλάδα. Πώς το κάνουμε αυτό; Ενημερώνοντας το κοινό και οποιονδήποτε δεν γνωρίζει κάποια πράγματα σχετικά με την παροχή παρόμοιων υπηρεσιών, ασκώντας πίεση στους παροχείς τηλεπικοινωνιακών υπηρεσιών, στις αρμόδιες ρυθμιστικές αρχές και στην κυβέρνηση (πιο συγκεκριμένα στο Υπουργείο Μεταφορών και Επικοινωνιών), διαλύοντας κάθε πηγή παραπληροφόρησης, αποκαθιστώντας την πραγματική εικόνα των πραγμάτων και βοηθώντας άλλους χρήστες να συμμετάσχουν."

Από εμάς ένα μεγάλο "μπράβο" και βέβαια είναι περιττό να πούμε πως... είμαστε ολόψυχα μαζί σας!

ATHLON XP 1800+ "B"

Οπως λέμε: Overclocking

Μια ασυνήθιστη έκπληξη περιμένει τους αγοραστές του Thoroughbred B 1800+



Ο πυρήνας Thoroughbred B αποτέλεσε μια τεράστια αναβάθμιση για τους Athlon XP. Η κυκλοφορία του χαμηλά χρονισμένου 1800+ ήταν αυτό που περίμεναν οι απανταχού overclockers, καθώς, δεδομένων των χαρακτηριστικών του νέου πυρήνα, ο επεξεργαστής αποτελεί ένα σχεδιαστικό "διαμάντι". Το νέο επαληθεύτηκε από πολλά hardware sites και το μόνο που έμενε ήταν να το δοκιμάσουμε και οι ίδιοι. Και δεν κάναμε λάθος! Από την πραγματική συχνότητα του Athlon XP 1800+, των 1.533MHz, κατορθώσαμε να φτάσουμε το εκπληκτικό νούμερο των 2,185GHz, ανεβάζοντας το FSB στα 190MHz! Το επιτύχαμε με τη motherboard της Asus, A7N8X-Deluxe, η οποία βασίζεται στο nForce2 της nVIDIA. Η μνήμη που χρησιμοποιήσαμε ήταν 2 DIMMs των 256MB DDR μνήμης της Kingston. Η συγκεκριμένη motherboard επιτρέπει και το πείραμα του πολλαπλασιαστή, οπότε οι δοκιμές μας θα συνεχιστούν και ευελπιστούμε πως θα μπορέσουμε να ξεπεράσουμε κατά πολύ την τωρινή ταχύτητα, στην οποία ο επεξεργαστής λειτουργεί σταθερότατα! Δεδομένης της χαμηλής τιμής του, ο Athlon XP Thoroughbred B 1800+ αποτελεί χρυσή αγορά!

XBOX

Η αρχή του ΤΕΛΟΥΣ;

"Πάτωσε" το Xbox, όπως τελικά παραδέχεται και η ίδια η Microsoft, όταν στις 7 Ιανουαρίου 2003 αποκάλυψε ότι οι πωλήσεις της κονσόλας κυμάνθηκαν πολύ χαμηλότερα απ' ό,τι αναμενόταν...

Οι πωλήσεις που "έπιασε" το "μαυροκούτι" με κόπο άγγιξαν το κατώτατο όριο των προβλέψεων της Microsoft, με αποτέλεσμα η τελευταία να μην ατενίζει το μέλλον με ιδιαίτερες αξιώσεις. Ήδη από τον Οκτώβριο του 2002 η εταιρεία μείωσε τις προσδοκίες της σε πωλήσεις στον αριθμό των 9 έως 11 εκατομμυρίων μέχρι τον Ιούνιο του 2003. Πάντως, το τμήμα Home and Entertainment της Microsoft, που είναι υπεύθυνο για τα της κονσόλας, "χτύπησε κόκκινο", με έλλειμμα που ανέρχεται στο (γκλουπ) "μικροποσό" των 348 εκατομμυρίων δολαρίων σε συνολικά έσοδα 1,28 δισεκατομμυρίων. Πολλοί αναλυτές, όπως έχουμε τονίσει στο παρελθόν, θεωρούν πλέον πως η Microsoft χάνει χρήματα για κάθε μονάδα Xbox που πουλάει. Αν και το μόνο σίγουρο είναι πως καμία εταιρεία κατασκευής και διάθεσης τέτοιων συστημάτων δεν περιμένει να βγάλει λεφτά από τις πωλήσεις τους, παρά μόνο από τις πωλήσεις παιχνιδιών και δικαιωμάτων, στην περίπτωση της Microsoft η χασούρα βλάπτει σοβαρά τη μεγάλη των γραφικών nVIDIA, η οποία βάσιζε ένα σεβαστό ποσοστό των κερδών της στα έσοδα από το υποσύστημα γραφικών του Xbox... Αυτή τη στιγμή η Microsoft πρακτικά "χαρίζει" την κονσόλα της σε τιμή κάτω του κόστους, για να δημιουργήσει το πρόσφορο έδαφος για την εξάπλωση του δικτύου της για on-line gaming που ήδη λειτουργεί στην Αμερική...





The Entertainment Pack

4 κορυφαία adventure games!

Αν είστε φανατικός λάτρης των κλασικών adventure games, αυτή είναι μία συλλογή που δεν θα σας αφήσει ασυγκίνητους!

Η συλλογή περιέχει τα διάσημα "Grim Fandango", "Sam & Max Hit the Road" και "Full Throttle" και το πολύ αξιόλογο "The Dig", βασισμένο σε μια ιδέα του Steven Spielberg!

Πριν από λίγες ημέρες μάλιστα, το καταξιωμένο Web site "Adventure Gamers" (http://www.adventuregamers.com), ύστερα από προσεκτική έρευνα, δημοσίευσε μια λίστα με τα "20 καλύτερα adventures όλων των εποχών" (http://www.adventuregamers.com/display.php?id=191). Τρία από τα παιχνίδια αυτού του "pack" της Lucas φιγουράρουν εκεί (συνολικά τα 8 στα 20 της λίστας και τα 5 στα 8 πρώτα είναι της διάσημης LucasArts!). Η συλλεκτική έκδοση με 4 παιχνίδια από το "πάνθεον" των video games είναι ιδανική για "να μάθουν οι νεότεροι και να θυμηθούν οι παλαιότεροι!", όπως συνηθίζουμε να λέμε. Εκτός αυτού όμως, αποτελεί και ένα πολύ καλό "ζέσταμα" για τις επερχόμενες συνέχειες των δύο διάσημων τίτλων, Sam & Max 2 (2004) και Full Throttle 2 (2003), που πρόκειται να κυκλοφορήσουν! Όσο για την τιμή του αξιόλογου αυτού πακέτου, ανέρχεται στα 44,9 ευρώ με ΦΠΑ 18%, ποσό λογικό αν αναλογιστεί κανείς τη συναισθηματική αξία των τεσσάρων παιχνιδιών (αλλά και τις τιμές του original software στις μέρες μας), και διανέμεται επίσημα στην Ελλάδα από την ΝΤΙΟΝΙΚ Α.Ε., τηλ.: 210 2419600. Σημειώνουμε εδώ πως πρόκειται για ανανεωμένες εκδόσεις των παιχνιδιών, οι οποίες τρέχουν και στα σύγχρονα PCs.



Flash

H INFOGRAMES ΚΟΝΤΑ ΣΤΟΥΣ GAMERS

Στο πλαίσιο της δυναμικής εισόδου της εταιρείας στη φετινή αγορά, με τίτλους όπως τα Unreal 2: The Awakening, Enter the Matrix και το expansion του NeverWinter Nights, η ελληνική Infogrames έρχεται πιο κοντά στο αγοραστικό κοινό της. Με γνώμονα, λοιπόν, τη σωστή επικοινωνία με τους πελάτες της σε όλη την Ελλάδα προσφέρει άμεση πρόσβαση σε πληροφορίες και ερωτήσεις που αφορούν στους τίτλους της. Αν είστε λοιπόν fans των games της εταιρείας, ο marketing manager της Infogrames Hellas Χρήστος Χριστόπουλος είναι στη διάθεσή σας με το προσωπικό e-mail του (cchristopoulos@gr.infogrames.com) και θα απαντά σε όλες τις απορίες που του στέλνετε.

AIPTEK PC3

3 σε 1 κάμερα και όχι μόνο!

Η αγορά low-end περιφερειακών εμπλουτίζεται ακόμα περισσότερο με τη νέα δημιουργία της Aiptek.

H Pocket Cam 3 είναι στην πραγματικότητα μία 3 σε 1 camera με LCD display 1,5 ίντσας TFT, ενσωματωμένο Flash και δυνατότητα αποθήκευσης στην κάρτα Compact Flash memory 16MB που περιλαμβάνεται στη συσκευασία. Οι αναλύσεις που υποστηρίζει για λήψεις φωτογραφιών ανέρχονται στα 2.048x1.536, 24-bit color depth, JPEG format και 1.600x1.200, 24-bit color depth, JPEG format, ενώ το βίντεο που μπορεί να συλλάβει μετρά ανάλυση 320x240 με 10 καρέ. Συνδέεται με τον υπολογιστή σας μέσω της θύρας USB, ενώ το βάρος της είναι μόλις 100 γραμμάρια χωρίς την μπαταρία. Αν και δεν είναι το πιο "σούπερ-χάι-τεκ" gadget που θα βρείτε, η τιμή της είναι αρκετά δελεαστική γι' αυτά που προσφέρει, καθώς τιμάται περί τα € 160,00+ΦΠΑ. Για περισσότερες λεπτομέρειες, μπορείτε να επικοινωνήσετε με την BSI στο 210 6511826.



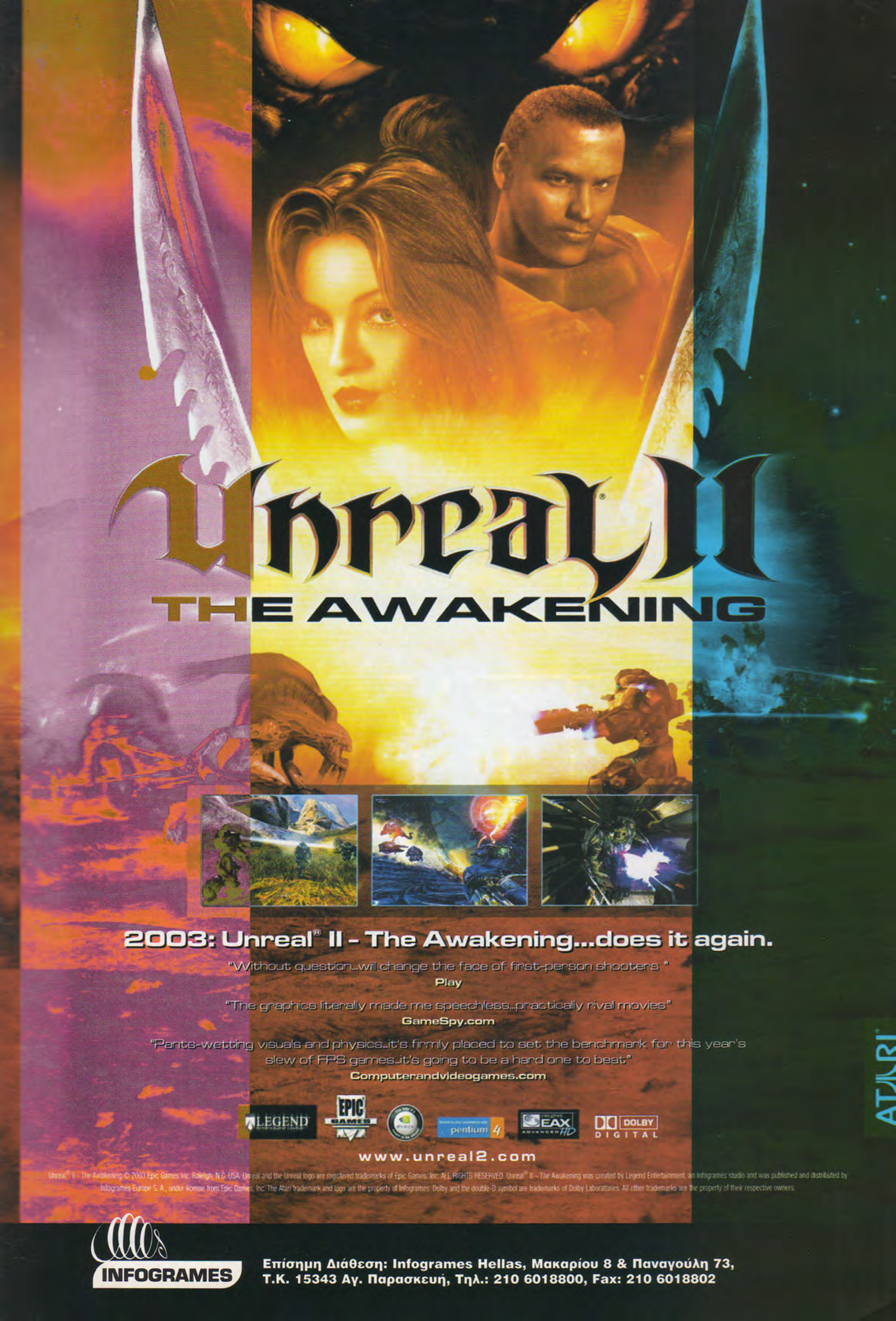
PCTV DELUXE

Ολοκληρωμένο Video Recorder/TV Tuner

Η νέα εξωτερικής σύνδεσης κάρτα PCTV Deluxe είναι μία ψηφιακή λύση που προσφέρει δυνατότητες ψυχαγωγίας μέσω Η/Υ και τηλεόρασης σε ένα προϊόν με συμφέρουσα τιμή.

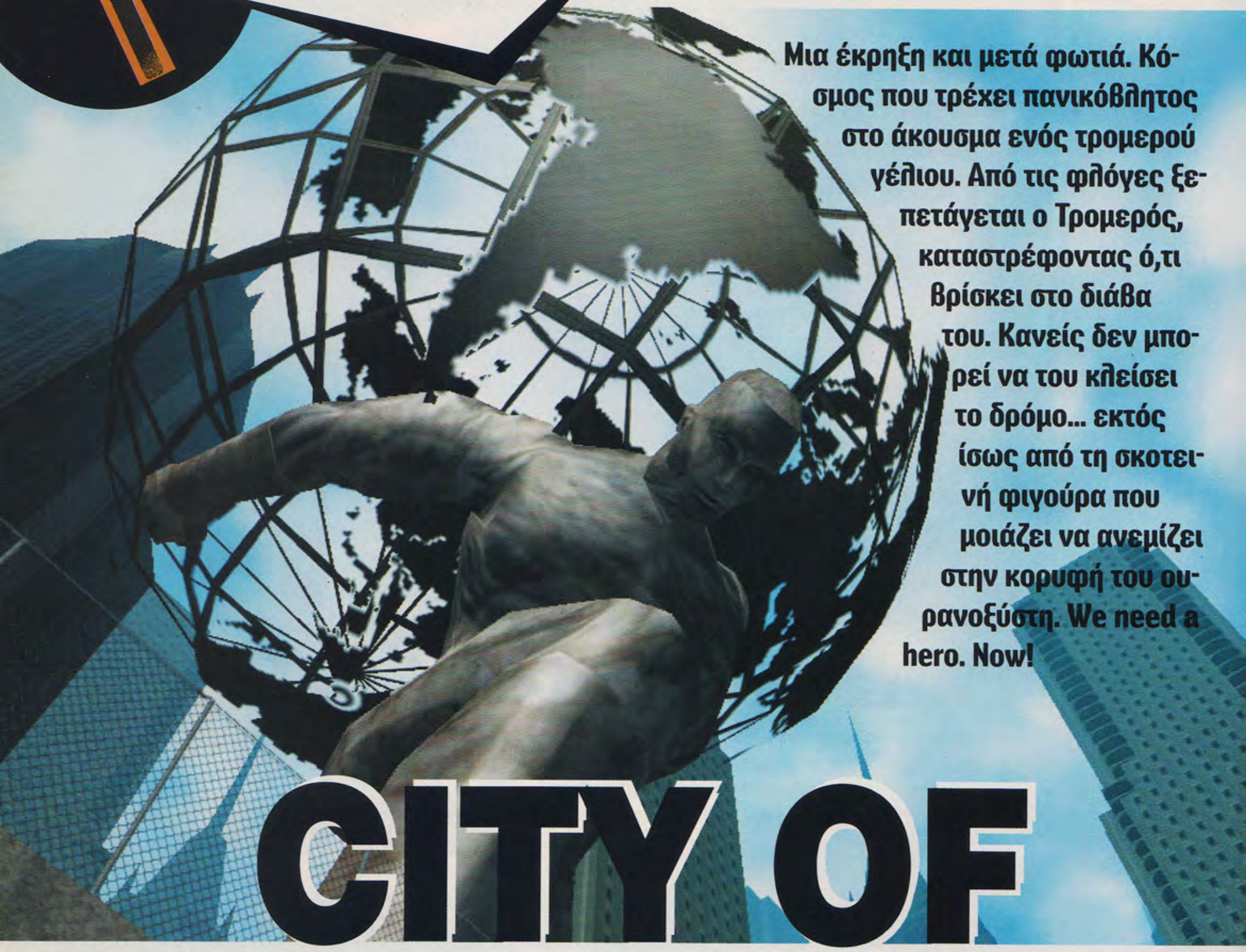


Με αυτήν μπορείτε να παρακολουθήσετε τηλεόραση και να γράψετε ψηφιακά τηλεοπτικά προγράμματα με τον Η/Υ σας, ώστε να τα παρακολουθήσετε αργότερα. Η PCTV Deluxe συμπεριλαμβάνει τον "ευφυή" Οδηγό Ηλεκτρονικού Προγραμματισμού Titan TV (Electronic Programming Guide - EPG), που ενσωματώνει αυτήν την εμπλουτισμένη ψηφιακή λύση ώστε να μπορείτε εύκολα να ρυθμίσετε τις επιλογές προγραμμάτων για αυτόματη εγγραφή. Εύκολη στην εγκατάσταση και χρήση, η "όλα σε ένα" εξωτερική συσκευή μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την ψηφιοποίηση και συμπίεση βίντεο σε πραγματικό χρόνο από οποιαδήποτε πηγή βίντεο, συμπεριλαμβανομένων των τηλεόρασης, VCR, camcorder, digital TV set-top box ή DVD player. Χρησιμοποιώντας το χαρακτηριστικό εγγραφής DVD, η παρακολούθηση μπορεί να γίνει από άλλες συσκευές βίντεο εκτός του υπολογιστή. Η PCTV Deluxe παρέχει πλήρη υποστήριξη για USB2, που επιτρέπει στους κατόχους να ωφεληθούν από την πολύ μεγαλύτερη εμβέλεια λειτουργίας του USB 2.0 (έως 480Mb/s). Η PCTV θα είναι διαθέσιμη στην τιμή των περίπου € 250,00 + ΦΠΑ. Επιπλέον της συσκευής PCTV Deluxe USB2, το πακέτο περιλαμβάνει και ένα τηλεχειριστήριο με δύο μπαταρίες ΑΑ, ένα καλώδιο USB, το λογισμικό Pinnacle PCTV Vision, το λογισμικό Pinnacle TRex και τη δοκιμαστική έκδοση του βραβευμένου λογισμικού επεξεργασίας βίντεο Studio 8, όπως επίσης έναν Βοηθό Γρήγορης Εγκατάστασης.



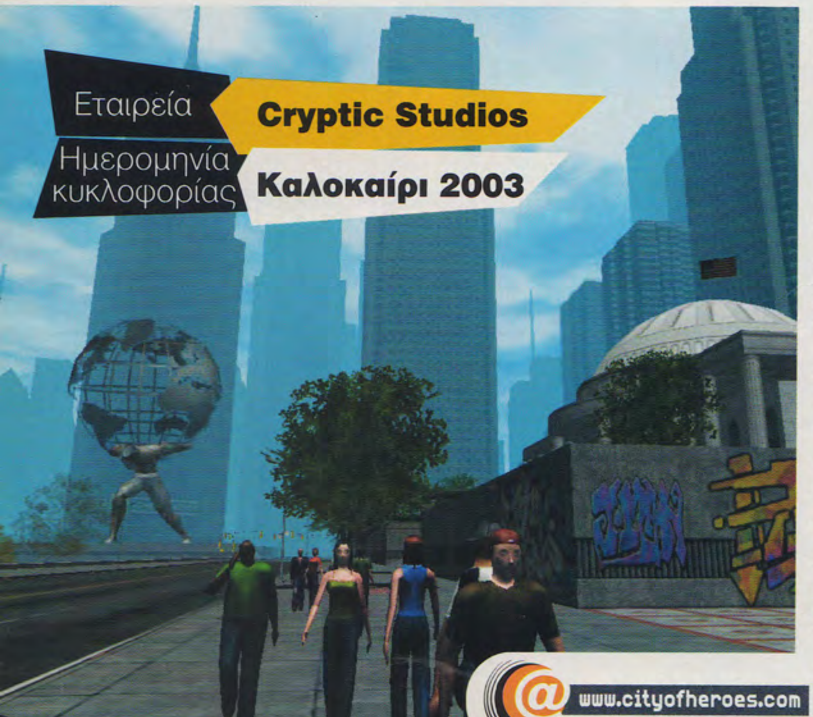
Unreal II
THE AWAKENING
2003: Unreal® II - The Awakening...does it again.
"Without question...will change the face of first-person shooters."
Play
"The graphics literally made me speechless...practically rival movies"
GameSpy.com
"Pants-wetting visuals and physics...it's firmly placed to set the benchmark for this year's slew of FPS games...it's going to be a hard one to beat"
Computerandvideogames.com
LEGEND
EPIC GAMES
pentium 4
EAX ADVANCED HD
DOLBY DIGITAL
www.unreal2.com
Unreal® II - The Awakening © 2003 Epic Games Inc. Raleigh, N.C. USA. Unreal and the Unreal logo are registered trademarks of Epic Games, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. Unreal® II – The Awakening was created by Legend Entertainment, an Infogrames studio and was published and distributed by Infogrames Europe S. A., under license from Epic Games, Inc. The Atari trademark and logo are the property of Infogrames. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. All other trademarks are the property of their respective owners.
ATARI
INFOGRAMES
Επίσημη Διάθεση: Infogrames Hellas, Μακαρίου 8 & Παναγούλη 73,
Τ.Κ. 15343 Αγ. Παρασκευή, Τηλ.: 210 6018800, Fax: 210 6018802

των Χάρη Κλάδη, Derek De La Fuente



Μια έκρηξη και μετά φωτιά. Κόσμος που τρέχει πανικόβλητος στο άκουσμα ενός τρομερού γέλιου. Από τις φλόγες ξεπετάγεται ο Τρομερός, καταστρέφοντας ό,τι βρίσκει στο διάβα του. Κανείς δεν μπορεί να του κλείσει το δρόμο... εκτός ίσως από τη σκοτεινή φιγούρα που μοιάζει να ανεμίζει στην κορυφή του ουρανοξύστη. We need a hero. Now!

CITY OF



Εταιρεία	**Cryptic Studios**
Ημερομηνία κυκλοφορίας	**Καλοκαίρι 2003**

www.cityofheroes.com

Ένα από τα πιο ασυνήθιστα και συνάμα διασκεδαστικά παιχνίδια της χρονιάς που μας πέρασε ήταν το εντυπωσιακό Freedom Force. Αυτό το "λίγο-από-RPG-action-strategy" game έβαζε τους παίκτες στα... παπούτσια μιας ομάδας υπερηρώων, σκοπός των οποίων ήταν η διατήρηση της ειρήνης και η διασφάλιση της δικαιοσύνης και της ελευθερίας. Το παιχνίδι θύμιζε κόμιξ και πραγματικά κατόρθωσε να προσελκύσει παίκτες τόσο με την έντονη δράση του όσο και με το καυστικό χιούμορ του. Το City of Heroes κάνει μια πιο σοβαρή προσέγγιση στο θέμα του "υπερηρωισμού". Για την υπόθεση δεν μιλάμε, καθώς πρόκειται για MMORPG (ναι, είναι της μόδας τελευταία), με σαφέστατα action στοιχεία αλλά λίγες σεναριακές απολήξεις. Τα πράγματα έχουν ως εξής: Βρισκόμαστε στην Paragon City (!!!) όπου αναλαμβάνουμε το ρόλο ενός ιδιαίτερου υπερήρωα. Μπορούμε να συνθέσουμε τη μορφή και τις δυνάμεις από το εύχρηστο interface και από εκεί και πέρα σκοπός είναι να τα βγάλουμε πέρα με τα μύρια κακά που μπορεί να συμβαίνουν στην κακομοίρα τη μεγαλούπολη... Οι επιρροές, όπως είναι κατανοητό, προέρχονται από το πάνθεον της Marvel και αυτό καταδεικνύεται από τους ίδιους τους ήρωες αλλά και από το σχεδιασμό της πόλης (θυμίζει Νέα Υόρκη, πώς να το κάνουμε!). Ο τρόπος με τον

Το πιο ελκυστικό κομμάτι του παιχνιδιού είναι οι ασυνήθιστες δυνάμεις που θα μπορεί κάθε παίκτης να επιλέξει για το χαρακτήρα του, οι οποίες θα αναβαθμίζονται με έναν καθ' όλα RPG τρόπο.





HEROES

Η πόλη των ηρώων



οποίο θα εξελίσσεται το παιχνίδι αποτελεί ακόμη ένα μυστήριο. Φυσικά, ως παίκτες θα έχετε τη δυνατότητα να ενεργείτε μόνοι (freelance ήρωες, όπως ήταν ο Batman, ο Spiderman κ.λπ.) ή να ενταχθείτε σε κάποια ομάδα, όπως πολλές φορές έχουμε δει να γίνεται στα αντίστοιχα κόμιξ. Ενδεχομένως, θα υπάρχουν και οι "κακοί" παίκτες, οι οποίοι για εντελώς προσωπικούς λόγους θα σιχαίνονται την ήρεμη ζωή και θα αναζητούν την περιπέτεια, καταστρέφοντας, κλέβοντας, σκοτώνοντας - όπως όλοι οι φυσιολογικοί άνθρωποι δηλαδή! Μάλλον κάπως έτσι θα διαμορφωθούν οι αντίπαλοι "στρατοί" μεταξύ των παικτών. Βέβαια, είναι σχεδόν σίγουρο ότι το παιχνίδι θα εμπλουτιστεί και με πολλούς NPCs κακούς, έτσι ώστε να υπάρχει συνεχές ενδιαφέρον. Το πιο ελκυστικό κομμάτι του παιχνιδιού είναι οι ασυνήθιστες δυνάμεις που θα μπορεί κάθε παίκτης να επιλέξει για το χαρακτήρα του, οι οποίες θα αναβαθμίζονται με έναν καθ' όλα RPG τρόπο. Ετοιμαστείτε, λοιπόν, να συναντήσετε χαρακτήρες που θα γκρεμίζουν κτήρια με ένα φύσημα, θα σηκώνουν φορτηγά με τα μαλλιά τους, θα πετάνε μπάλες φωτιάς από τα ρουθούνια τους και θα εκτοξεύουν φονικές βλεφαρίδες-λεπίδες εναντίον των δύσμοιρων αντιπάλων τους! Σκέφτηκα και χειρότερα, αλλά δεν τα έγραψα για ευνόητους λόγους...

Χ.Κ.



Κάθε φυλή έχει τις δικές της αποκλειστικά μονάδες, οι οποίες ανέρχονται σε 160. Οσον αφορά στο μέγεθος των αντιμαχόμενων στρατών, πώς θα σας φαινόταν ένα πλήθος 200-300 ανδρών;

Σας θυμίζει Age of Empires; Οχι άδικα, καθώς πρόκειται για ένα νέο παιχνίδι της Microsoft. Το Rise of Nations συνδυάζει, κατά τα λεγόμενα του γνωστού από τα Civilization 2 και Alpha Centauri Brian Reynolds, ιδανικά τα στοιχεία real time και turn based στρατηγικής.

RISE OF NATIONS

Civilization vs Age of Empires



Εταιρεία	Microsoft
Ημερομηνία κυκλοφορίας	Μέσα του 2003

www.microsoft.com/games/riseofnations/

Η βασική ιδέα παραπέμπει κατά πολύ στο Civilization. Ο παίκτης παίρνει τη θέση του ηγέτη ενός αρχαίου έθνους, το οποίο αναλαμβάνει να κυβερνήσει από την κλασική αρχαιότητα μέχρι το Μεσαίωνα, από την Αναγέννηση μέχρι τη βιομηχανική εποχή, από το παρόν μέχρι το μέλλον. Ο παίκτης έχει δραστικό ρόλο στις μάχες, στη διπλωματία, στην άνθηση της οικονομίας, την τεχνολογία και στην εξάπλωση του πολιτισμού. Το Rise of Nations θα περιλαμβάνει διάφορα είδη resources. Πολλά από αυτά είναι κοινά στον κόσμο των strategy games, όπως το φαγητό, το μέταλλο και το ξύλο, όμως με το πέρασμα των χρόνων νέα στοιχεία θα κάνουν την εμφάνισή τους, όπως το πετρέλαιο και η ηλεκτρική ενέργεια. Φυσικά, ανάλογα με τη σπανιότητά τους (όπως το πετρέλαιο), πολλά resources θα απαιτούν από τον παίκτη να αλλάξει την τακτική παιχνιδιού του προκειμένου να μπορεί να τα εκμεταλλευτεί. Επίσης, υπάρχουν 32 διαφορετικά "σπάνια" resources στο παιχνίδι, τα οποία ανακαλύπτονται τυχαία στο χάρτη και έχουν αντίκτυπο σε κάποιες από τις λειτουργίες κάθε λαού. Κάθε φυλή έχει τις δικές της αποκλειστικά μονάδες, οι οποίες ανέρχονται σε 160. Οσον αφορά στο μέγεθος των αντιμαχόμενων στρατών, πώς θα σας φαινόταν ένα πλήθος 200-300 ανδρών;

D.d.F.

Ελάτε να συμμετάσχετε στην **πρώτη** on-line κοινότητα **RPG** στην Ελλάδα

THE 4TH COMING™

www.t4c.gr



6μηνη συνδρομή
€ 43,73

Νέες δυνατότητες!



ΤΟ ΠΡΩΤΟ ON-LINE MULTIPLAYER RPG ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

- 3 νέες περιοχές για εξερεύνηση!
- Πάνω από 50 νέα αντικείμενα, 40 νέα τέρατα και 20 spells!
- Νέα quests, γρίφοι, non-player characters και περιπέτειες.
- Καθημερινά updates και δεκάδες νέα αντικείμενα και spells κάθε μήνα.
- Δυνατότητα να φτιάχνουν οι παίκτες δικά τους μαγικά αντικείμενα και να τα χρησιμοποιεί όλη η κοινότητα.



* Για να παίξετε το The 4th Coming χρειάζεται να έχετε σύνδεση στο **Internet**.

DIGICON
DIGITAL CONTENT S.A.

Κεντρική Διάθεση: Compupress A.E.
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, Τηλ.: 210 9238672, Fax: 210 9216847
URL: www.digicon.gr, e-mail: info@digicon.gr

Το Call of Cthulhu: Dark Corners, το οποίο βασίζεται στη μυθολογία που επινόησε η φαντασία του Lovecraft, δεν θα μπορούσε παρά να αποτελεί τεράστια πρόκληση τόσο για τους gamers όσο και για τους δημιουργούς του.

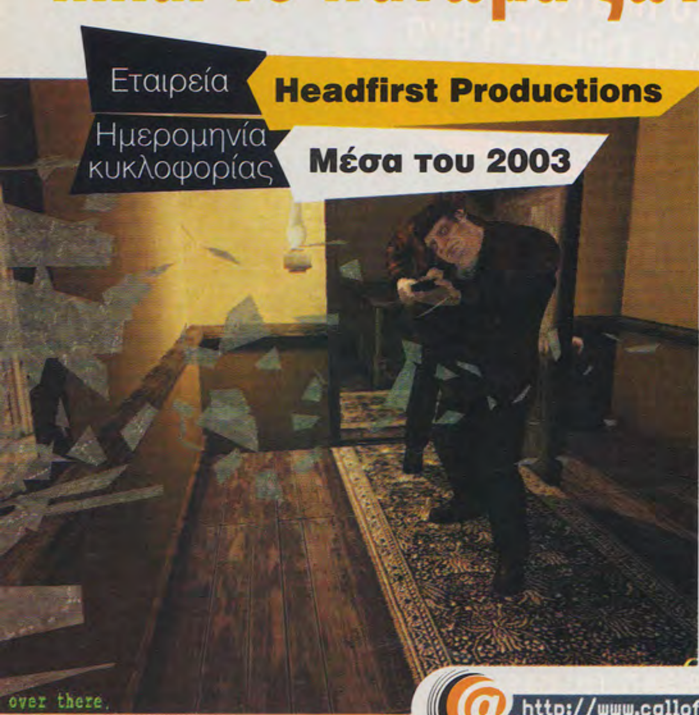


Τα survival horror games γνωρίζουν μια τιμητική επάνοδο τον τελευταίο καιρό, έπειτα από τη μακρόχρονη σιωπή που ακολούθησε το τελευταίο Resident Evil. Το The Thing, το πολύ καλό Silent Hill 2 που παρουσιάζουμε στο παρόν τεύχος, καθώς και το Bloodrayne που περιμένουμε εναγωνίως είναι τρανταχτά παραδείγματα.

CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS

...και το πάτωμα ζωντάνεψε και τον κατάπιε!

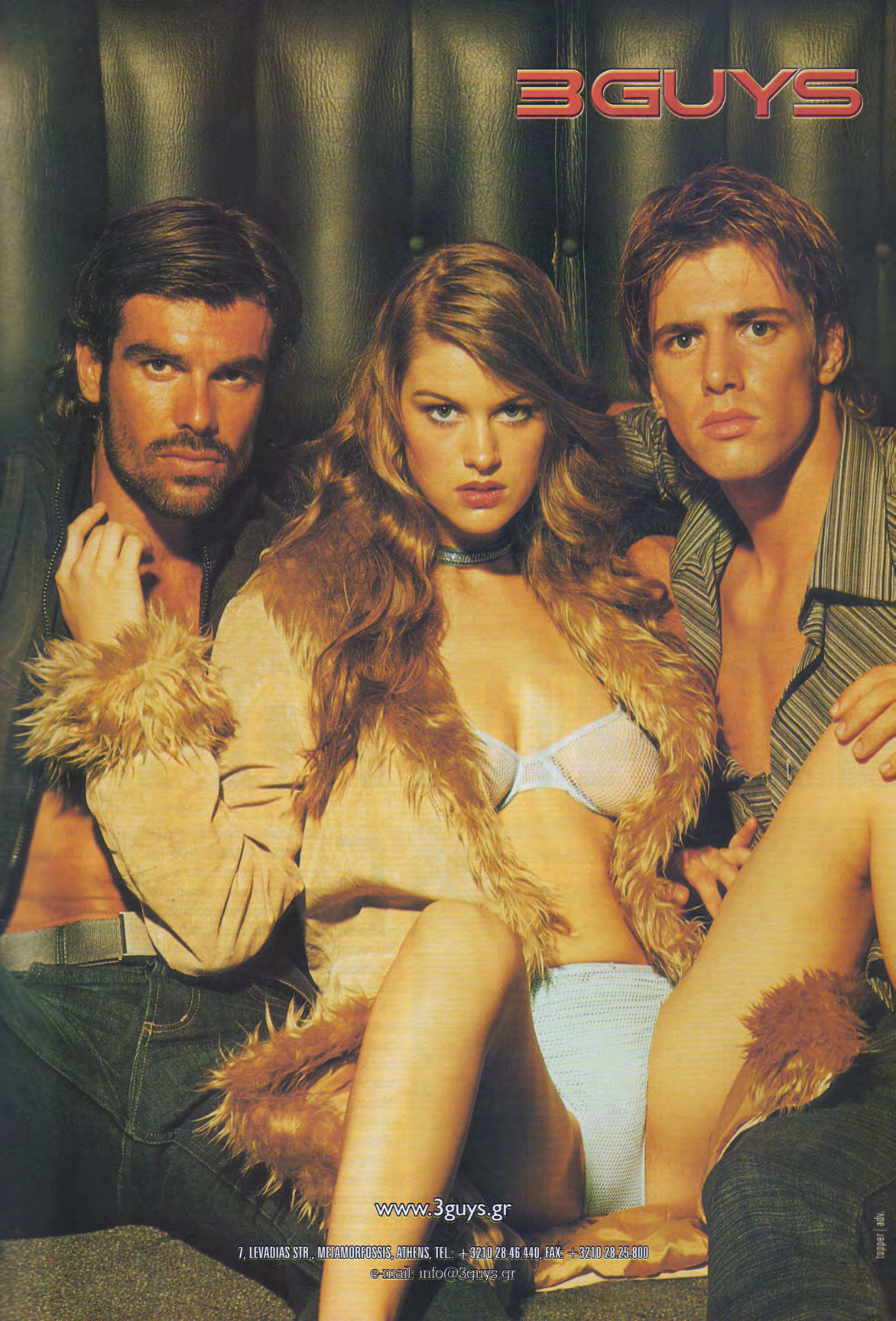
Εταιρεία	**Headfirst Productions**
Ημερομηνία κυκλοφορίας	**Μέσα του 2003**



Κανένας από τους τίτλους που αναφέρονται στον υπότιτλο (συμπεριλαμβανομένου του Resident Evil), δεν φέρει ένα όνομα τόσο βαρύ όσο το Call of Cthulhu: Dark Corners. Βασισμένο στη μυθολογία που επινόησε η φαντασία του Lovecraft, δεν θα μπορούσε παρά να αποτελεί τεράστια πρόκληση τόσο για τους gamers όσο και για τους δημιουργούς του. Γι' αυτό το λόγο, οι τελευταίοι αποφάσισαν να "παντρέψουν" τα καλύτερα στοιχεία των survival horror games με την οπτική αντιμετώπιση του Half-Life. Το Call of Cthulhu είναι ήδη ένα από τα παιχνίδια που τραβά τα φώτα της δημοσιότητας και αναμένεται να γίνει επιτυχία για το 2003. Εντυπωσιακά, τρομακτικά γραφικά, ατμοσφαιρική και συνάμα δραματική ιστορία. Οι παίκτες θα πάρουν το ρόλο του Jack Walters, ενός αυτοδίδακτου ντετέκτιβ, η ζωή του οποίου αλλάζει μετά την αναμέτρησή του με τον Mythos. Ο Walters αποκτά την ανάγκη να ανακαλύψει περισσότερα για τα ζοφερά μυστικά του σύμπαντος, γεγονός που τον φέρνει αντιμέτωπο με παράξενα πλάσματα και ανίερες θρησκείες σε μια μικρή ερημωμένη πόλη. Εκεί, η αναζήτηση του χαμένου Brian Burnham θα οδηγήσει στην αποκάλυψη για την προέλευση του κόσμου και την ύπαρξη των Παλιών. Μπρρρ!

@ http://www.callofcthulhu.co.uk/ie.php

D.d.F.


3GUYS
www.3guys.gr
7, LEVADIAS STR., METAMORFOSSIS, ATHENS, TEL.: +3210 28.46.440, FAX: +3210 28.25.800
e-mail: info@3guys.gr
topper | adv.



Οι παλιοί θα θυμούνται ένα από τα κορυφαία παιχνίδια της εποχής των home υπολογιστών. Το ιστορικό Defender of the Crown συντρόφεψε και γαλούχησε μια ολόκληρη γενιά gamers σε όλες τις τότε πλατφόρμες. Σήμερα, η εταιρεία Cinemaware επιστρέφει με την αναγέννηση του διασημότερου τίτλου της και ευελπιστούμε πως θα έχει και συνέχεια!

ROBIN HOOD:



Εταιρεία **Cinemaware**
Ημερομηνία κυκλοφορίας **Απρίλιος 2003**

www.cinemaware.com/robinhood_main.asp

Εκπληκτικά γραφικά, έντονη δράση και στρατηγική, επιβλητική μουσική υπόκρουση και ατμόσφαιρα ήταν τα στοιχεία που ανέδειξαν το 1986 το παιχνίδι σε παγκόσμια επιτυχία. Με τα σημερινά δεδομένα, φυσικά, μοιάζει απαρχαιωμένο, γι' αυτό και χρειάζεται μια ριζική ανανέωση προκειμένου να προσελκύσει τους νεότερους, μαθημένους στια υπερβολικά γραφικά και εφέ, gamers. Ως παιχνίδι βασίζεται στην ίδια με το παλαιότερο φόρμουλα όπου σε στρατηγική βάση ο παίκτης θα κληθεί να πάρει μέρος σε αρκετά action υπο-παιχνίδια. Τα action μέρη της δράσης είναι αυτά που θα καθορίσουν θετικά ή αρνητικά την έκβαση του στρατηγικού μέρους του παιχνιδιού. Για να καταλάβετε τι εννοώ, φανταστείτε πως ένας στρατός είναι έτοιμος να επιτεθεί σε ένα κάστρο. Μέρος της αποστολής είναι και ένα action-sequence, στο οποίο θα πρέπει να οδηγήσετε μια ομάδα "κομάντος", οι οποίοι θα πρέπει να μπουν στο κάστρο για να ανοίξουν την πύλη, να εξουδετερώσουν τους συναγερμούς και να επιτύχουν και πολλά άλλα, τα οποία θα έχουν καθοριστική σημασία για την πολιορκία. Οπως προαναφέραμε, υπάρχουν όλα τα στοιχεία του παλιού παιχνιδιού (οι ξιφομαχίες, οι κονταρομαχίες, επιδρομές, πλήρως 3D σε πρώτο ή τρίτο



Το παιχνίδι βασίζεται σε μία στρατηγική βάσει της οποίας ο παίκτης θα κληθεί να πάρει μέρος σε αρκετά action υπο-παιχνίδια.



DEFENDER OF THE CROWN

Επιστροφή στα παλιά λημέρια

πρόσωπο κ.λπ.), αλλά ενισχυμένα ή και επανασχεδιασμένα σε αρκετά σημεία. Το DotC, όπως καταλάβατε, είναι πολυμορφικό. Το απόλυτο strategy στοιχείο θυμίζει επιτραπέζια παιχνίδια, όπως το Risk, και δεν επιτρέπει αναμετρήσεις στρατών σε πραγματικό χρόνο. Δίνει βεβαίως τη δυνατότητα της διαχείρισης των στρατών, του ελέγχου των εδαφών και της άμυνάς τους. Επίσης, κάθε μονάδα που απαρτίζει τους στρατούς παρουσιάζει προτερήματα και μειονεκτήματα κατά τη διάρκεια μιας μάχης. Ολα αυτά έχουν ως σκοπό να δώσουν στον παίκτη τη δυνατότητα να παίξει με πολλούς διαφορετικούς τρόπους, αποφεύγοντας να αναλωθεί σε μια τυποποιημένη συνταγή. Οσον αφορά στο σενάριο, νομίζω πως ο τίτλος είναι αρκετός για να σας βάλει στο κλίμα: μεσαιωνική Αγγλία, ιππότες, Ρομπέν των Δασών και τα συναφή.

Η Cinemaware ήταν στην εποχή της διάσημη για τις φρέσκες ιδέες της σε όλους τους τομείς. Μένει να δούμε αν αυτά τα 17 χρόνια τη γέρασαν! Εμείς πάντως περιμένουμε με ανυπομονησία!

D.d.F.

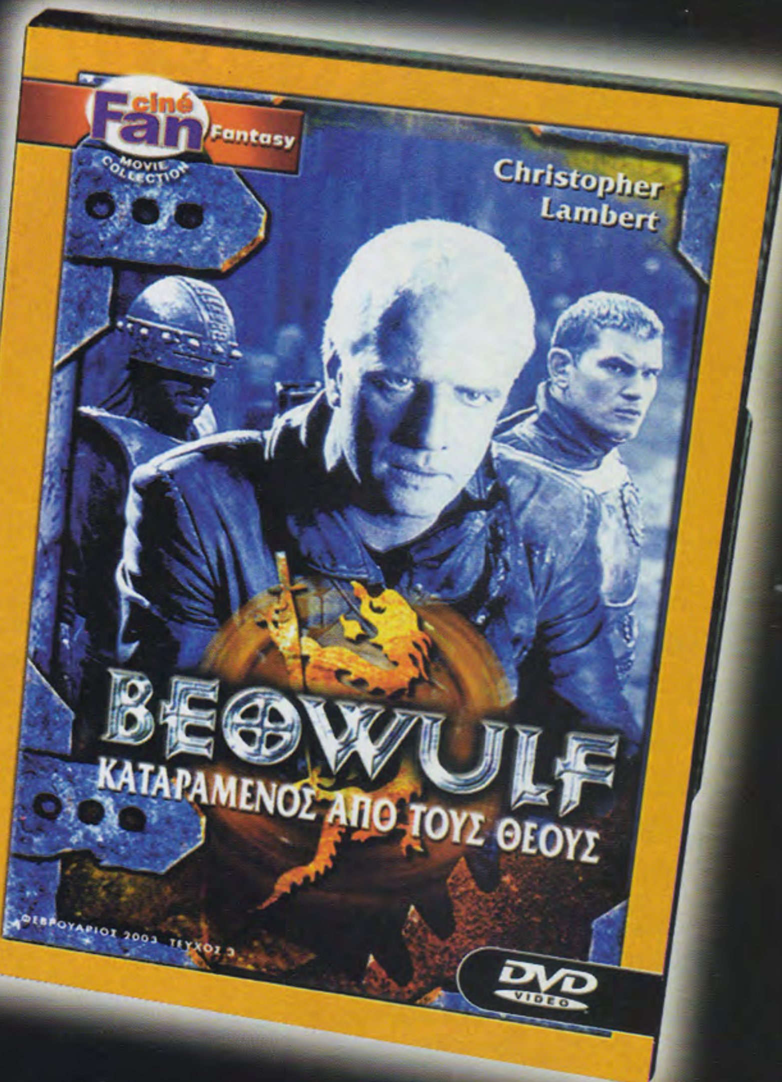


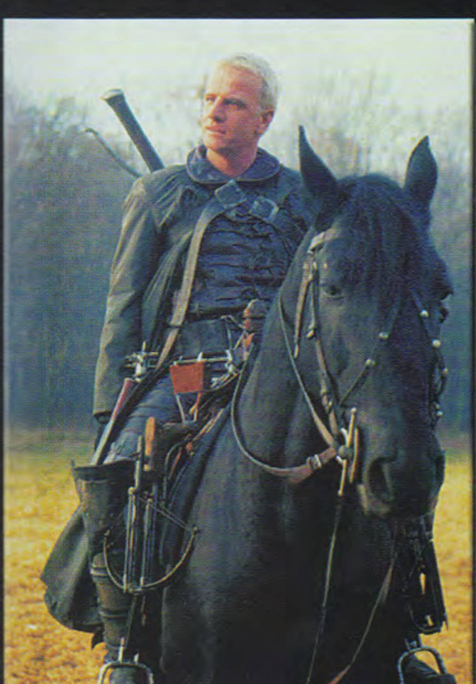
ΙΝΙΕΣ... ΣΤΑ ΠΕΡΙΠΤΕΡΑ!

ΔΩΡΟ DVD

BEOWULF
ΚΑΤΑΡΑΜΕΝΟΣ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΘΕΟΥΣ

Ο Μπέογουλφ, ένας ήρωας με υπεράνθρωπες δυνάμεις, θα αντιμετωπίσει ένα αλλόκοτο πλάσμα που απειλεί τις ζωές των κατοίκων ενός πολεμικού οχυρού.







Ο ήρωας, με την κόρη του παντοδύναμου άρχοντα στο πλευρό του, θα προσπαθήσει να απαλλάξει το φυλάκιο από μία δαιμονική ύπαρξη. Θα τα καταφέρει και με τι τίμημα;

Μια εκπληκτική περιπέτεια φαντασίας από τους παραγωγούς του "Mortal Kombat", με πρωταγωνιστή τον Christopher Lambert, γνωστό από την καταπληκτική σειρά των "Highlander".

Adventure & RPG Update

Syberia: Η τρέλα δεν φαίνεται να έχει σταματημό

Το "Computer Gaming World" ανακήρυξε το Syberia ως "One of the Best PC Games of 2002". Το "PC Gamer" (!) του έδωσε τον τίτλο του "2002 Best Adventure Game". Το "Computer Games Magazine" το περιέλαβε στα "Top 10 PC Games of the Year". Τα Internet Gaming Sites GameSpy και GameSpot το ανακήρυξαν ως "Adventure Game of the Year", ενώ το τελευταίο του έδωσε και το βραβείο για τα "Best Graphics".

Το Syberia δημιουργήθηκε με το Discreet's 3ds max(tm) technology, το πιο δημοφιλές animation modeling and rendering πρόγραμμα για τη δημιουργία computer games.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

SYBERIA 2

Το SYBERIA 2 της Microids έχει μπει στο τελικό στάδιο δημιουργίας του. Ο συγγραφέας και καρτουνίστας Benoit Sokal παρακολουθεί τη δουλειά από τα γραφεία της εταιρείας στο Παρίσι, αλλά, όποτε χρειάζεται, πηγαίνει και στον Καναδά.

Το παιχνίδι τώρα πια μετατοπίζεται στις χιονισμένες τοποθεσίες της Σιβηρίας και οι δημιουργοί μάς υπόσχονται ότι τα γραφικά του δεν θα έχουν προηγούμενο. Θα περιέχει τέσσερις βασικές περιοχές.

Από το Aralbad, η Kate, ο Hans και ο Oscar θα φτάσουν στη ρωσική πόλη Romansbourg. Η πόλη ελέγχεται σχεδόν εξ ολοκλήρου από τα automatons και στο τοπίο θα κυριαρχεί η ομίχλη. Τα "εφέ" στα γραφικά θα είναι πολύ εντυπωσιακά, με πτώση χιονιού, τζάκια που καπνίζουν κ.λπ. Οι εσωτερικοί χώροι θα είναι ακόμη πιο εντυπωσιακοί, με μοναδικές λεπτομέρειες και χρωματισμούς. Σ' έναν λόφο πάνω από την πόλη υπάρχει ένα μοναστήρι, όπου θα δούμε τα καλύτερα δείγματα της γραφικής δουλειάς όλου του παιχνιδιού. Οι φωτοσκιάσεις δείχνουν να μην έχουν προηγούμενο!

Από το Romansbourg, η τριάδα θα φτάσει στο Great North Passage. Η δράση θα εξελίσσεται σε εξωτερικούς χώρους, όπου θα δούμε επίσης μερικά από τα καλύτερα γραφικά του παιχνιδιού (οι χαρακτήρες θα αφήνουν ίχνη στο χιόνι καθώς θα κινούνται κ.λπ.).

Εν συνεχεία, η Kate θα φτάσει στο Youkol Village, ένα μικρό μέρος όπου ο Hans ήθελε από πολύ παλιά να έρθει. Η τελική τοποθεσία κρατείται μυστική, μια και ο Sokal δεν θέλει να δώσει καμία λεπτομέρεια για τη μυθική αυτή γη των ξεχασμένων μαμούθ.

Με το Syberia 2 το παιχνίδι θα τελειώσει οριστικά. Δεν πρόκειται να υπάρξει κάποια άλλη συνέχειά του. Η εταιρεία όμως, σε συνεργασία με τον τρομερό Sokal, έχει σχεδιάσει να κυκλοφορήσει και άλλα adventure games, στα οποία θα πρωταγωνιστεί η μοναδική Kate Walker.

Η Kate θ' αλλάξει αρκετά στο Syberia 2, μια και ο χαρακτήρας της θα περιέχει πολύ περισσότερη λεπτομέρεια στο σχεδιασμό του. Φυσικά, θα φορά ανάλογα ρούχα, ενώ η επικοινωνία με την πατρίδα της θα είναι σχεδόν ανύπαρκτη, αφού εκεί που πάει μάλλον δεν θα λειτουργεί το κινητό τηλέφωνό της.

Οι γρίφοι του παιχνιδιού θα κινούνται σε παραπλήσιο επίπεδο, δηλαδή θα είναι απόλυτα δεμένοι με το σενάριο του παιχνιδιού και την εξέλιξή του. Οι μεγαλύτερες αλλαγές θα έχουν σχέση με την αλλαγή που σημειώνεται στο χαρακτήρα της Kate από τότε που έφυγε από τη Νέα Υόρκη.

Το παιχνίδι θα έχει το ίδιο interface και θα απαιτεί την ίδια υπολογιστική ισχύ. Επειδή όμως θα απαιτεί οπωσδήποτε DirectX 8.1, οι χρήστες των Windows 95 πρέπει να αρχίσουν να σκέφτονται σοβαρά την αναβάθμιση. Το παι-

χνίδι έχει σχεδιαστεί να κυκλοφορήσει τον Οκτώβριο και θα είναι η μοναδική παραγωγή της Microids για τη χρονιά αυτή.

NEO TEX MURPHY

Αυτό κι αν είναι είδηση. Στα fora του UnofficialTexMurphy.com καταχωρίστηκε ένα μήνυμα από το συνδημιουργό της σειράς του Tex Murphy, Aaron Conners, το οποίο αναφέρει ότι η Access προσανατολίζεται να κυκλοφορήσει ένα νέο Tex Murphy adventure, με μία όμως πολύ μεγάλη διαφορά: αυτή τη φορά το παιχνίδι θα είναι online και με τη μορφή επεισοδίων! Ο Aaron μαζί με τον Chris Jones ήδη έχουν ξεκινήσει τη δημιουργία ενός πρωτοτύπου, αν και ακόμη δεν έχουν καταλήξει στο πώς θα γίνεται η χρέωση. Σε κάθε περίπτωση είναι μία εξαιρετική είδηση. Αμήν και πότε...

GREYHAWK: THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

Εταιρεία Troika Games. Εκδότης Infogrames. Κυκλοφορία περίπου στο τρίτο τέταρτο του 2003. Τίτλος: Greyhawk: The Temple Of Elemental Evil. Τύπος παιχνιδιού: Ενα κλασικό AD&D CRPG game βασισμένο στον κόσμο του Greyhawk, το οποίο θα ακολουθεί την 3η έκδοση των σχετικών κανόνων.

Μια απαίσια δύναμη, που θεωρούνταν κατεστραμμένη, αναδύεται. Η μοναδική πιθανότητα για να επιζήσετε είναι να καταστρέψετε τη δύναμη αυτή. Μπείτε στο χωριό Hommlet, στην επαρχία του Nulb, όπου βρίσκονται τα ερείπια του Temple of Elemental Evil και των λαβύρινθων που βρίσκονται κάτω από αυτό για να αντιμετωπίσετε τη διαβολική αυτή δύναμη.

Οποιος είναι εξοικειωμένος με τα modules των Advanced Dungeon's & Dragons θα αναγνωρίσει τον κόσμο Greyhawk, που δημιούργησε ο Gary Gygax. Ο Tim Cain, επικεφαλής της Troika, θυμάται πολύ καλά τη σειρά και ήταν δική του η επιλογή να ξαναδημιουργήσει αυτά τα modules για το νέο παιχνίδι της Troika, το Greyhawk: The Temple of Elemental Evil.

"Όταν η Infogrames μας πλησίασε για να κάνουμε ένα D&D παιχνίδι, έπαιζα ήδη τους 3ους κανόνες των σχετικών εκδόσεων" είπε ο Cain. "Μου έδωσαν τη δυνατότητα επιλογής και επέλεξα αυτό. Το module είναι τεράστιο και αρχίζει στο επίπεδο ένα. Το καλύτερο είναι ότι δεν είναι μόνο ένα dungeon crawl."

Υπάρχουν πολλές δυνατότητες στους εξωτερικούς χώρους, οι οποίες καθορίζονται από τη δράση σου. Το παιχνίδι αρχίζει με τον ήρωα στο Hommlet, αλλά ανάλογα με το alignment της ομάδας, ένα διαφορετικό σύντομο χρονογράφημα θα εμφανιστεί, εξηγώντας τι έφερε την ομάδα σε εκείνο το σημείο. Με εννέα διαφορετικούς συνδυασμούς alignment, από neutral, chaotic, lawful, good και evil, θα υπάρξουν εννέα cutscenes που ο παίκτης θα δει. Το παιχνίδι είναι single player, αλλά ένας παίκτης μπορεί να ελέγξει πέντε χαρακτήρες. Στη συνέχεια, αυτοί οι χαρακτήρες μπορούν να κερδίσουν μέχρι τρεις followers, καθένας με τη δική του ημερήσια διάταξη και ελεύθεροι να έρθουν και να πάνε εάν το επιλέξουν.

Ενα από τα πιο ενδιαφέροντα στοιχεία στο Baldur's Gate ήταν τα πάρα πολλά side quests. Και εδώ θα συμβαίνει το ίδιο, σύμφωνα με τον Tim Cain. Οι μάχες του θα είναι turn based και το παιχνίδι θα περιέχει 30-40 ώρες δράσης. Οι χαρακτήρες θα μπορούν να φτάσουν μέχρι το δέκατο επίπεδο, ενώ περιέχει περίπου 100 διαφορετικά τέρατα και περίπου 250 spells.

Με το Syberia 2 το παιχνίδι θα τελειώσει οριστικά. Η εταιρεία όμως, σε συνεργασία με τον τρομερό Sokal, έχει σχεδιάσει να κυκλοφορήσει και άλλα adventure games, στα οποία θα πρωταγωνιστεί η μοναδική Kate Walker.



SYBERIA ΤΗΣ MICROIDS.



STUPID INVADERS 2

Η Xilam Animation ανακοίνωσε ότι ετοιμάζει ήδη το STUPID INVADERS 2, τη συνέχεια του κωμικού adventure που κυκλοφόρησε το 2001. Όσοι ενδιαφέρονται, μπορούν να πάνε στο site της εταιρείας, στη διεύθυνση http://www.xilam.com, και να κάνουν κλικ στα video games, στο LAB και, τέλος, στο icon που είναι κάτω αριστερά.

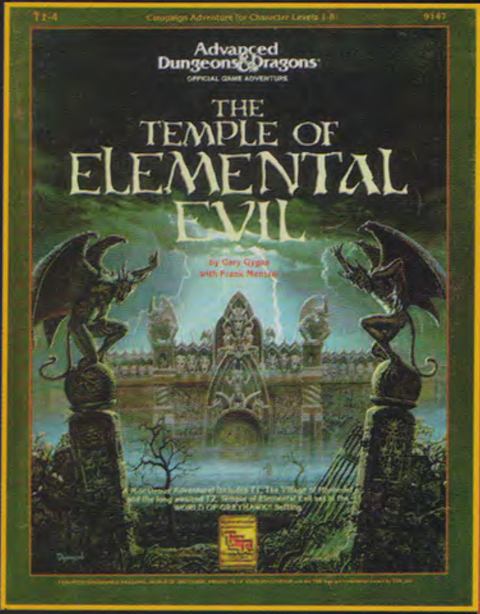
ENTER THE MATRIX

Η εταιρεία Shiny Entertainment ετοιμάζει το ENTER THE MATRIX, ένα action/adventure game, το οποίο θα κυκλοφορήσει από τις Interplay/Infogrames. Το παιχνίδι θα είναι προσανατολισμένο στην action δράση και το αναφέρω εδώ μόνο και μόνο επειδή εφέτος θα δούμε τις δύο συνέχειες του πολύ πετυχημένου Matrix. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει την ίδια μέρα με την ταινία "The Matrix: Reloaded" και σε αυτό θα υποδύεσαι είτε τη Niobe ή τον Ghost, δύο μέλη των επαναστατών. Η Niobe είναι η captain του Logos, του γρηγορότερου πλοίου στο στόλο των επαναστατών, ενώ ο

Adventure & RPG Update

GREYHAWK: THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL ΤΗΣ TROIKA GAMES









Ghost ο guru των οπλικών συστημάτων του σκάφους. Περισσότερες πληροφορίες στη διεύθυνση http://www.enterthematrixgame.com/html/index.html.

R... R... RHEM

Η Got Game Entertainment εξασφάλισε τα δικαιώματα του RHEM. Σε αυτό φτάνεις σε μία παράξενη περιοχή, με ένα κλεμμένο όχημα που κινείται πάνω σε σιδηροτροχιά. Καθώς το όχημά σου κινείται, θα μπορείς να εξερευνάς τη γύρω περιοχή. Για να γυρίσεις πίσω στο σπίτι σου, πρέπει να βρεις τα τέσσερα χαμένα κομμάτια ενός γράμματος. Το Rhem είναι ένα μη βίαιο adventure πρώτου προσώπου, με αρκετά ενδιαφέροντες γρίφους.

ΤΟ FAHRENHEIT ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ

Τελικά το adventure game FAHRENHEIT δεν είχε εγκαταλειφθεί ως project, όπως οι περισσότεροι από εμάς νόμιζαν, μια και δεν ακουγόταν τίποτα εδώ και πολύ καιρό. Αυτό το adventure σε στυλ Twin Peaks τελικά θα κυκλοφορήσει από την εταιρεία Quantic Dream μέσα στο 2004.

CHEMICUS: JOURNEY TO THE OTHER SIDE

Ενα νέο adventure, το CHEMICUS: JOURNEY TO THE OTHER SIDE, θα κυκλοφορήσει αυτό το μήνα από την Tivola Entertainment, μία νέα εταιρεία στο χώρο. Πρόκειται για ένα adventure ίντριγκας και μυστηρίου. Στην παράξενη πόλη Chemicus ένας νεαρός επιστήμονας βρίσκει ένα μοναδικό πανάρχαιο amulet που έχει τη δύναμη να ξεκλειδώνει μία χρονοπύλη, η οποία οδηγεί στη forgotten land. Ξαφνικά, μερικοί παράξενοι τύποι τον απαγάγουν, κατηγορώντας τον ότι ανέτρεψε την ισορροπία ανάμεσα στον κόσμο τους και στο δικό σου. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει σε 2 CD-ROMs.

BYE BYE ROGER WILCO

Και μία άσχημη είδηση. Εδώ και καιρό κυκλοφόρησε η φήμη ότι η Escape Factory είχε ξεκινήσει τη δημιουργία του περιβόητου Space Quest 7. Οπως όμως ανακοινώθηκε τελικά από την εταιρεία, το project εγκαταλείφθηκε ύστερα από έναν χρόνο επεξεργασίας, λόγω της διαφωνίας τους με την εκδότρια εταιρεία. Το αν εγκαταλείφθηκε οριστικά ή θα ψάξουν για άλλο εκδότη θα το ξέρουμε σε λίγο καιρό.

ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ ΠΟΥ ΠΕΡΑΣΕ

Είχα προαναγγείλει ότι θα παρουσιάζαμε τα καλύτερα adventures και CRPGs της χρονιάς που πέρασε. Η παρουσίαση αυτή δεν έγινε στο τεύχος του Ιανουαρίου γιατί δεν θα μπορούσαν να συμπεριληφθούν τα παιχνίδια που κυκλοφόρησαν τον Δεκέμβριο. Προγραμματίστηκε για το τεύχος Φεβρουαρίου, αλλά έκτακτοι λόγοι την ανέβαλαν και πάλι, με αποτέλεσμα να φτάσουμε σε αυτό το τεύχος.

Οπως επισημαίνω και στην ειδική εκπομπή του Computer Show, το 2002 ήταν μία πολύ δύσκολη χρονιά για τις εταιρείες παραγωγής computer games, μια και η κρίση του χώρου συνεχίζεται χωρίς να φαίνεται κάποια διέξοδος. Πάρα πολλές εταιρείες, ανάμεσά τους και ιστορικά ονόματα του χώρου, άλλαξαν χέρια, ενώ λίγα παιχνίδια κατόρθωσαν να ικανοποιήσουν τους παραγωγούς τους με τις πωλήσεις που σημείωσαν. Το ποιο παιχνίδι θα πουλήσει πολύ και γιατί δεν φαίνεται πια ότι μπορεί να ελεγχθεί, αφού από τη μία μεριά πολύ σημαντικοί τίτλοι σημείωσαν σχεδόν μηδαμινές πωλήσεις, από την άλλη, τίτλοι χωρίς καμία περγαμηνή κατόρθωσαν να ανεβούν στην κορυφή των σχετικών charts και να σημειώσουν πολύ μεγάλα κέρδη.

Παρά το έντονα αρνητικό πλαίσιο, τη χρονιά που πέρασε κυκλοφόρησαν αρκετά adventures και RPGs, τα περισσότερα από τα οποία αξιολογούνται από πολύ καλά ως εξαιρετικά.

Α. Ας ξεκινήσουμε από το χώρο των adventure games, όπου είχαμε αρκετές παραγωγές που βρίσκονται κοντά στην κορυφή (κατηγορία Α). Χαρακτηριστικά αναφέρω τα: ALFRED HITCHCOCK: THE FINAL CUT της Arxel Tribe, LOCH NESS της Galilea, SECRET OF ALAMUT της Arxel, του οποίου το σενάριο έχει γράψει ο μεγάλος Βραζιλιάνος συγγραφέας Paulo Coelho που μας έχει δώσει ανάμεσα στ' άλλα και το εξαιρετικό μυθιστόρημα "The Alchemist" (στο Computer Show από παραδρομή αναφέρω ότι είναι Αργεντινός), η Director's Cut έκ-

δοση του JACK ORLANDO, GILBERT GOODMATE AND THE MUSHROOM OF PHUNGORIA της Prelusion, SIMON THE SORCERER 3D της Headfirst Productions, THE WATCHMAKER της Trecision, ΣΥΝΩΜΟΣΙΕΣ της Anima ppd Interactive, THE CAMERON FILES: PHARAOH'S CURSE της Galilea και, τέλος, SYBERIA της Microids.

Αναμφίβολα τον τίτλο του κορυφαίου adventure της χρονιάς που πέρασε παίρνει το εξαιρετικό από κάθε πλευρά SYBERIA, στο οποίο τόσο οι "New York Times" όσο και το CNN έκαναν πολύ κολακευτικά αφιερώματα. Για το παιχνίδι αυτό έχω γράψει επανειλημμένα. Δεν θυμάμαι κανένα άλλο adventure τα τελευταία χρόνια που να με έχει κάνει να βουρκώσω βλέποντας το φινάλε του. Τα γραφικά του αγγίζουν το τέλειο, η μουσική και η δράση του είναι εξαιρετικές, το σενάριό του απίστευτα ζωντανό και πρωτότυπο, οι γρίφοι του ξεπηδούν μέσα από το σενάριο και είναι απόλυτα λογικοί. Οι δύο βασικοί χαρακτήρες του, το automaton Oscar και η μοναδική Kate Walker, είναι καταπληκτικοί. Μέσα σε μία μοναδική ατμόσφαιρα, όπου η επαγγελματική σταδιοδρομία υποκαθίσταται σιγά-σιγά από την προσωπική αναζήτηση, η Kate αλλάζει σημαντικά. Θεωρώ κορυφαία την παρατήρηση του Hans στο φινάλε: "Γιατί Kate δεν σου αρέσει η περιπέτεια;" Για μένα αυτή η φράση είναι σκοπός ζωής.

Ως δεύτερο στην κατηγορία αυτή θεωρώ το THE WATCHMAKER. Ενδιαφέρουσα δράση, χειρισμός δύο χαρακτήρων, μερικοί πολύ καλοί γρίφοι, εξαιρετικά γραφικά, έντονη ατμόσφαιρα και δραματικά έντονο φινάλε. Αποτέλεσε έκπληξη για μένα. Αν το σενάριό του είχε προσεχθεί ακόμη περισσότερο...

Ειδική αναφορά κάνω στο ΣΥΝΩΜΟΣΙΕΣ, μια και πρόκειται για το πρώτο ελληνικό adventure τόσο υψηλών προδιαγραφών. Εξαιρετική προσπάθεια, παρά τις όποιες αδυναμίες του, κυρίως στο σχεδιασμό των γρίφων του. Το σενάριό του είναι πάρα πολύ καλό, εξελίσσεται ικανοποιητικά και περιέχει αρκετά εθιστική δράση. Μακάρι να πουλήσει...

B. Στο χώρο των RPGs είχαμε λιγότερες παραγωγές, αλλά σχεδόν όλες ανήκουν στην κορυφαία κατηγορία από πλευράς αξιολόγησης. Ο λόγος για τα: ARCANUM: OF STEAMWORKS & MAGIC OBSCURA της Troika Games και Sierra, POOL OF RADIANCE 2: RUINS OF MYTH DRANNOR των STORMFRONT STUDIOS και SSI, MIGHT & MAGIC 9 των New World Computing και 3DO, ICEWIND DALE 2 των Black Isle Studios και Interplay, WIZARDRY 8 της Sir-Tech Software, NEVERWINTER NIGHTS των Bioware και Infogrames, το ARX FATALIS της Arkane Studios και, τέλος, το MORROWIND της Bethesda.

Και στην κατηγορία αυτή ξεχωρίζει, σχεδόν χωρίς καμία αμφιβολία, το ανεπανάληπτο από κάθε πλευρά MORROWIND, το οποίο θεωρείται σχεδόν απ' όλους ως το κορυφαίο RPG του 2002.

Τι να πρωτοπεί κανείς για το RPG αυτό. Διαθέτει ένα αρκετά καλό σενάριο, όχι όμως αντίστοιχο των υπόλοιπων συστατικών του παιχνιδιού, τα καλύτερα ίσως 3D γραφικά που έχουμε δει σε computer game, γραφικά απίστευτης τελειότητας και σπάνιων χρωματισμών, εξαιρετικά πλούσια και τελείως ανοικτή δράση, πολύ καλή ανάπτυξη χαρακτήρα και πάρα πολλές extra δυνατότητες. Πρόκειται για ένα σπάνιο παιχνίδι, το οποίο αποτελεί μία ανεπανάληπτη εμπειρία.

Στη δεύτερη θέση ισοψηφούν δύο ξεχωριστά RPGs, τα WIZARDRY 8 και ARX FATALIS.

Το καθένα διαθέτει μοναδικά χαρακτηριστικά και προτερήματα: το Wizardry 8 περιέχει ίσως την καλύτερη δράση που έχω δει σε RPG τα τελευταία χρόνια και ένα εξαιρετικό σύστημα χαρακτήρων, ενώ το Arx Fatalis σε μαγεύει με τη φανταστική ατμόσφαιρά του και τον μέχρι τρέλας εθισμό που προκαλεί. Εχει άριστα σχεδιασμένη δράση και ένα πρωτότυπο όσο και ρεαλιστικό σύστημα μαγείας. Ενας άξιος απόγονος των μοναδικών Ultima World 1 και 2.

> Το Neverwinter Nights έχει απλοποιήσει τις μάχες και πραγματοποιεί μία "παράξενη" υλοποίηση των AD&D κανόνων της 3ης έκδοσης.



NEVERWINTER NIGHTS

Μία μικρή απογοήτευση ήλθε από το NEVERWINTER NIGHTS, το οποίο έχει απλοποιήσει τις μάχες και πραγματοποιεί μία "παράξενη" υλοποίηση των AD&D κανόνων της 3ης έκδοσης. Πάντως, και αυτό είναι ιδιαίτερα εθιστικό, με ενδιαφέρουσες υποαποστολές και εξαιρετικές ανατροπές στην πορεία των βασικών χαρακτήρων.

Γ. Στο χώρο των action/RPGs είχαμε δύο αξιόλογες παραγωγές, τα: DUNGEON SIEGE των Gas Powered Games και Microsoft και το DIVINE DIVINITY της Larian Studios.

Σε αυτή την κατηγορία είχε ξεχωρίσει το DUNGEON SIEGE, που περιέχει απίστευτα γραφικά, πολλή δράση, ενώ το διακρίνει και μεγάλος εθισμός. Βασικά μειονεκτήματά του η απλοϊκότητα των υποαποστολών καθώς και οι απλοϊκές μάχες, λόγω του user interface που χρησιμοποιήθηκε, με το οποίο ο χαρακτήρας πολεμούσε, αμέσως μόλις δεχόταν επίθεση, μέχρι τέλους.

Τον τίτλο του καλύτερου στην κατηγορία αυτή παίρνει το DIVINE DIVINITY, το τελειότερο action-RPG που έχουμε δει ως σήμερα, το παιχνίδι που βάζει τα Diablo οριστικά στην άκρη, αυτό που για πρώτη φορά δικαιολογεί απόλυτα το χαρακτηρισμό του είδους: πλούσια δράση, πάμπολλες υποαποστολές, πολύ καλές μάχες.

Αυτά προς το παρόν. Ως το άλλο τεύχος ... καλό gaming.

Strategy HQ

του Αγγελου "Cthulhu" Κυρίτση
strategyhq@compupress.gr

Η ώρα ήταν 15:00, μια κρύα νύχτα του χειμώνα (μη ρωτάτε πώς γίνεται, η άγνοια είναι ευτυχία). Η σατανική ιδιοφυΐα, δόκτωρ Κλάδη-stein, έχει μόλις ολοκληρώσει το έργο της, αποτέλεσμα των κόπων μιας ολόκληρης ζωής (βασικά ενός ολόκληρου πεντάλεπτου). Είχε συνδυάσει κομμάτια από διάφορα strategy games, τμήματα ειδησεογραφίας, θέματα (και θύματα) από ελληνικές και ξένες communities, δεκάδες οργισμένα ερωτηματολόγια, το τεύχος 149 του "PC Master" και, τέλος, θυσίασε έναν Ζυγό συντάκτη (γιατί δεν έβρισκε Παρθένο) και το δημιούργημά του ήταν έτοιμο. Ενας κεραυνός χτύπησε τα ηλεκτρόδια στην κορυφή του πύργου της Compupress και η υψηλή τάση επανέφερε το φαύλο πλάσμα στη ζωή. Κυρίες και κύριοι, η στήλη "Strategy HQ" είναι και πάλι ζωντανή (στη σκηνή σαν ροκ συγκρότημα)!

Αφού είχατε την αγένεια... εεε..., την ευγένεια ήθελα να πω, να μας ενημερώσετε στο τελευταίο ερωτηματολόγιο του περιοδικού ότι σας έλειψε η στήλη "Strategy HQ", αποφασίσαμε να την επαναφέρουμε. Στο εξής από εδώ θα μαθαίνετε όλα τα τελευταία νέα από το χώρο της ηλεκτρονικής στρατηγικής, μαζί με αφιερώματα, παράπονα και καυστικά σχόλια, γαρνιρισμένα με το σωστό μείγμα χιούμορ και σοβαρότητας.

Οπως καταλαβαίνετε, αυτή η στήλη δεν θα είναι ένα ξερό ειδησεογραφικό κομμάτι, αλλά ένας ζωντανός οργανισμός (αν ακουμπήσετε το αυτί σας εδώ, μπορεί να την ακούσετε να αναπνέει). Αν παρατηρήσετε οποιαδήποτε έλλειψη, κάποια παράλειψη, διαφωνείτε με οτιδήποτε ή έχετε κάποιο νέο που θα θέλατε να προσθέσετε στο χώρο των Strategy Games, μην ντραπείτε να στείλετε ένα e-mail στη διεύθυνση strategyhq@compupress.gr και θα λάβουμε σοβαρά υπόψη τις υποδείξεις σας. Εν τω μεταξύ, απολαύστε τη στήλη που δικαίως απαιτήσατε και με το σπαθί σας κερδίσατε.

ΝΕΑ ΑΠΟ ΤΟ ΜΕΤΩΠΟ

Υστερα από αυτό το ευχάριστο μουσικό διάλειμμα διαμαρτυρίας, ας δούμε τι νεότερο υπάρχει στον τομέα των strategy games.

➤ Happy Valentine's Day, Frozen Throne Beta και χρηματιστήριο Warcraft

Το ξέρω πως αυτό είναι το τεύχος Μαρτίου και η ημέρα του Αγίου Βαλεντίνου είναι πλέον παρελθόν. Επίσης, είμαι σίγουρος πως έχετε καταλάβει πως ο φερμένος από τα ξένα Αγιος μάλλον τους ζαχαροπλάστες, τους ανθοπώλες και τους εστιάτορες ευλογεί παρά τους ερωτευμένους. Οσοι από εσάς νομίζετε, πάντως, πως ο ρομαντισμός δεν επηρεάζει καθόλου τον ψυχρό κόσμο των υπολογιστών, η Blizzard σας προτείνει να το ξανασκεφτείτε με ένα screenshot από το World of Warcraft που δημοσίευσε στις 14/02, το οποίο διακοσμεί και τη στήλη μας. Οπως βλέπετε, ήταν πλασμένοι ο ένας για τον άλλο.

Χο χο χο, μ' ένα μπουκάλι ρούμι!

Η παραγωγός εταιρεία Frog City ανέβασε στον παγκόσμιο ιστό την επίσημη σελίδα του Tropico 2 www.tropico2.com, το οποίο χαρακτηρίζει ως pirate island strategy sim. Ακούγεται ενδιαφέρον, αν και, για να είμαι ειλικρινής, δεν έτυχε να παίξω το πρώτο της σειράς. Οταν δω τη νέα έκδοση, θα έχω πιο εμπεριστατωμένη άποψη.

➤ Μια και ο λόγος για την Blizzard, πήγα, ο καημένος, στο link που βρήκα στο www.warcraft.gr να εγγραφώ στο διαγωνισμό για beta test του Warcraft III Frozen Throne, expansion του Reign of Chaos, αλλά ήταν dead and buried προφανώς εξαιτίας υπερβολικής ζήτησης. Ελα μωρέ, πάω πάσο. Τα ρέστα μου. Τα βλέπω! Μήπως έχω γίνει πολύ τζογαδόρος, εδώ που τα λέμε;

➤ Οσοι πάντως νιώθετε τον τζόγο να κυλάει στο αίμα σας, στη διεύθυνση





Το Interstellar Trader 2 έγινε χρυσό

Η Shrapnel Games (θραύσμα games; Χμ, ενδιαφέρον όνομα) ανακοίνωσε στις 13 Φεβρουαρίου πως το Interstellar Trader 2 έγινε χρυσό, δηλαδή τελείωσε ο προγραμματισμός του και πάει για μαζική παραγωγή. Τα πρώτα κομμάτια θα είναι στα καταστήματα στις αρχές Μαρτίου. Στο παιχνίδι είστε ένας έμπορος που ταξιδεύετε τους πλανήτες του γαλαξία για να βγάλετε το ψωμί σας.

http://www.umsmaps.com/cgi-bin/wc3market/index.cgi βρίσκεται η Σοφοκλέους του Warcraft. Warcraft 3 Stock Market αναφέρει ευθαρσώς και αν κάνετε έναν τσάμπα λογαριασμό, μπορείτε να το παίξετε άνετα χρηματιστές, χωρίς παπαγαλάκια, blue chips, limit-up/down και κυρίως μακριά από τον κίνδυνο να ξοδέψετε μια ολόκληρη περιουσία όπως στην πραγματικότητα. Ρίξτε του μια ματιά, έχει κάμποσο γέλιο (μόνο μην το δείξετε σε κάνα συγγενή σας που κάηκε στο ΧΑΑ, γιατί δεν σας βλέπω να διαβάζετε τη στήλη του επόμενου μήνα).





WORLD CYBER GAMES 2003

Σας άρεσε το Grand Prix 2002 του "PC Master"; Και βέβαια σας άρεσε. Όποιος πει το αντίθετο, να του πέσει το mouse και να μην ξαναπαίξει ποτέ strategy game. Στους υπόλοιπους που περάσατε καλά, είμαι σίγουρος πως η ανακοίνωση του World Cyber Games 2003, που θα πραγματοποιηθεί από τις 12 μέχρι τις 18 Οκτωβρίου στο ολυμπιακό πάρκο της Σεούλ, δεν θα σας αφήσει ασυγκίνητους. Τώρα βέβαια η Σεούλ είναι λίγο μακριά (στη μακρινή Ανταρκτική, με τις μαγευτικές παγόδες, τον πύργο της Πίζας και του Άιφελ και το Empire State Building), αλλά πάλι δυο τσιγάρα δρόμος είναι. Θα συμμετάσχουν παίκτες προερχόμενοι από περισσότερες από 50 χώρες και θα δοθούν έπαθλα συνολικής αξίας $ 500.000 (δηλαδή περίπου € 500.000. Δεν είμαι καταπληκτικός; Το έκανα και χωρίς κομπιουτεράκι)! Πολλά φράγκα, μάγκα. Τα παιχνίδια στα οποία θα αγωνιστούν οι συμμετέχοντες θα είναι το Starcraft Brood War, Warcraft III, Age of Mythology, FIFA 2003, Unreal Tournament 2003 και Half-Life Counter-Strike (εμ, λείπει ο Μάρτης από τη Σαρακοστή;). Για νεότερες πληροφορίες επισκεφτείτε τη σελίδα www.warcraft.gr, γιατί η ενημέρωση στο τεύχος Απριλίου υπάρχει περίπτωση να είναι κάπως μπαγιάτικη στο συγκεκριμένο ζήτημα. Άντε, καλή προπόνηση.

Με αυτά τα φαιδρά κλείνει η "αναστηθείσα" στήλη "Strategy HQ" γι' αυτόν το μήνα. Περισσότερα στο επόμενο τεύχος. Και μην ξεχνάτε, παρατηρήσεις και σχόλια (κατά προτίμηση θετικά, ε;) στην ηλεκτρονική διεύθυνση strategyhq@compupress.gr.

PC

Community news: 101 πράξεις καθαρής βλακείας στο Age of Mythology

Στο General Discussion Forum του Age of Mythology Heaven, ένα topic που δημοσιεύτηκε στις 15/02 μου τράβηξε αμέσως την προσοχή για δύο λόγους: πρώτον, για τον τίτλο του "101 Acts of Stupidity While Playing AOM" και, δεύτερον, γιατί είχε 117 replies! Κινούμενος κυρίως από περιέργεια αποφάσισα να εντρυφήσω στα περιεχόμενά του, αντιμετωπίζοντας στα ίσια τον κίνδυνο να αναγνωρίσω εντός του κειμένου πολλές από τις δικές μου ενέργειες όταν παίζω AOM. Τι να κάνουμε, ουδείς άσφαλτος, αλλά εγώ είμαι χωματόδρομος... Παρακάτω αναφέρω αυτές που μου έκαναν περισσότερη εντύπωση, σε ελεύθερη βεβαίως μετάφραση. Μπαίνω στον πειρασμό να τις συμπεριλάβω όλες, αλλά η στήλη θα γίνει 25σέλιδη και ο Κλάδης θα μου φάει το μάτι, οπότε περιορίζομαι σε καμιά δεκαριά. Σας προ(σ)καλώ, λοιπόν, να γελάσετε με τις βλακείες των φίλων σας στο παιχνίδι ή να κάνετε την πάπια αν ανακαλύψετε κάποιες από τις μεθόδους σας στο AOM στην παρακάτω λίστα. Σε παρένθεση είναι τα δικά μου σχόλια:

1) Να προσπαθείς να φτιάξεις την πιο ουτοπική κοινωνία προτού αρχίσεις να επιτίθεσαι (ουπς, για ποιον χτυπάει η καμπάνα;).
2) Να προσπαθείς να δημιουργήσεις έναν στρατό από μυθολογικές μονάδες επειδή είναι πολύ "χαριτωμένες" (μάλλον σε γυναίκες απευθύνεται το συγκεκριμένο, έχουν όπως ξέρετε μια ροπή προς τα "χαριτωμένα" πράγματα, όπως σκυλάκια, γατάκια, μούμιες, κενταύρους, μέδουσες κ.λπ., πάντα με το επιφώνημα "γούτσου γούτσου γούτσου!").
3) Να προσπαθείς να καταστρέψεις ένα mining camp επειδή τελείωσε το χρυσάφι δίπλα του, αλλά να πατάς "h" κατά λάθος και να καταστρέφεις το Town Center σου (άκου να δεις τι συμβαίνει στον κόσμο).
4) Να χτίζεις ένα θαύμα σε ένα Conquest match (ουδέν σχόλιο).
5) Να αντιμετωπίζεις τις εχθρικές μέδουσες με fire giants επειδή δείχνουν πιο δυνατοί (τα φαινόμενα απατούν).
6) Να καλείς μια βροχή μετεωριτών στην ίδια την πόλη σου (είναι η στρατηγική της καμένης γης. Αν δεν έχει μείνει τίποτε από την πόλη, ο εχθρός θα απογοητευτεί και θα παραδοθεί μόνος του).
7) Αφού ο εχθρός σού έχει καταστρέψει τα πάντα, να έχεις 3 villagers τους οποίους περιφέρεις στο χάρτη και τους κρύβεις από τον εχθρό (σκηνικό σε στυλ "Χα χα χα, δεν με νίκησες ακόμα". Ε, τον @#$@# ή δεν τον @#$@# κύριε πρόεδρε;).
8) Να χτίζεις σπίτια κολλητά γύρω από το Town Center σου για να μην μπορεί να του επιτεθεί ο εχθρός και δικές σου φάρμες γύρω από το Town Center του εχθρού για να μην μπορεί να χτίσει δικές του (μωρέ, καλά το είπε ο Einstein: "Η διαφορά της ευφυΐας από την ανοησία είναι ότι η ευφυΐα έχει όρια").
9) Να επιλέγεις την Αφροδίτη ως δευτερεύουσα θεά μόνο και μόνο επειδή είναι γκομενάρα (μια κοινωνική προσφορά του "PC Master": Μπακούρια, κλείστε το PC, βρείτε πρώτα σύντροφο και μετά ξαναρχίστε το παιχνίδι).
10) Και το κορυφαίο όλων: Να ξεχνάς για λίγο σε ποιον παίκτη αντιστοιχεί ποιο χρώμα, να στέλνεις έναν τεράστιο στρατό στην πόλη του συμμάχου σου (που νομίζεις ότι είναι ο εχθρός) και όταν βλέπεις ότι κανείς δεν επιτίθεται σε τίποτα, να αρχίζεις να φωνάζεις στον αντίπαλο "CHEATER, CHEATER!" (τραγικό, αλλά έχει συμβεί...).

PC Flash

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr

Γι' αυτόν το μήνα το πλέον ασυνήθιστο προϊόν που παρουσιάζουμε μέσα από τη στήλη "PC Flash" είναι το τηλεφωνάκι που φιλοξενείται στο παρόν 2σέλιδο. Τι το κάνει τόσο ξεχωριστό; Θα το μάθετε ευθύς αμέσως...

Taichi III

"Δώδεκα κι ούτε ένα τηλεφώνημα..."

Σταθερή τηλεφωνία μέσω Internet

Taichi III

Διάθεση
PC Network, τηλ.: 2410 287428, www.internet-phone.gr

Τιμή
€ 120,00 με ΦΠΑ

Ένα από τα προτερήματα του Internet - και ταυτόχρονα χώρος που θα γνωρίσει μεγάλη εξέλιξη στο άμεσο μέλλον και θα αποτελέσει πεδίο οικονομικών αναμετρήσεων - είναι ο τομέας της αμφίδρομης επικοινωνίας σε πραγματικό χρόνο. Αν και η επικοινωνία αυτή πραγματοποιείται μέχρι σήμερα κυρίως μέσω γραπτών μηνυμάτων, λόγω της δυνατής ταχύτητας η οποία στις περισσότερες των περιπτώσεων αφορά σε συνδέσεις των 56kbps, δεν είναι μακριά η μέρα που θα μπορούμε να μιλάμε έμπρακτα για φωνητική επικοινωνία.

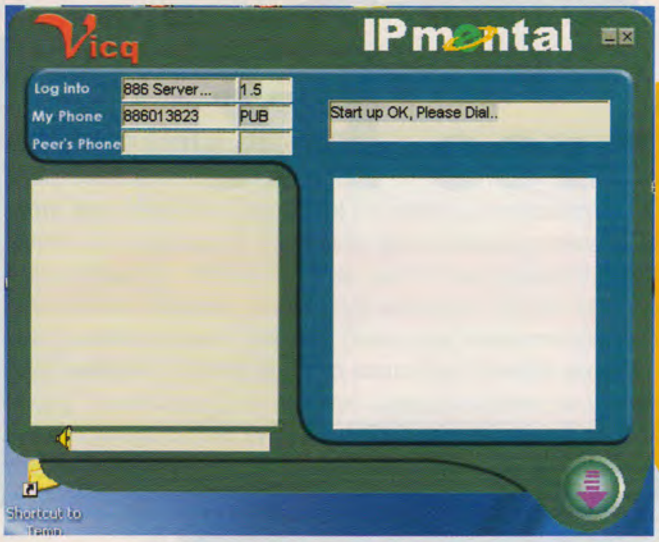
Ακόμα και σήμερα, τα περισσότερα προγράμματα instant messaging μπορούν να στείλουν και να λάβουν φωνητικά μηνύματα, ενώ οι servers στους οποίους αυτά αποστέλλονται έχουν αρκετή ισχύ ώστε να τα αναμεταδώσουν σχεδόν σε πραγματικό χρόνο. Βεβαίως, η όλη διαδικασία, αν και όχι τραγικά πολύπλοκη, απαιτεί από το χρήστη γνώση του συστήματός του καθώς και την προσθήκη μικροφώνου που θα ακολουθηθεί από τις σχετικές ρυθμίσεις μέσω κάθε προγράμματος.

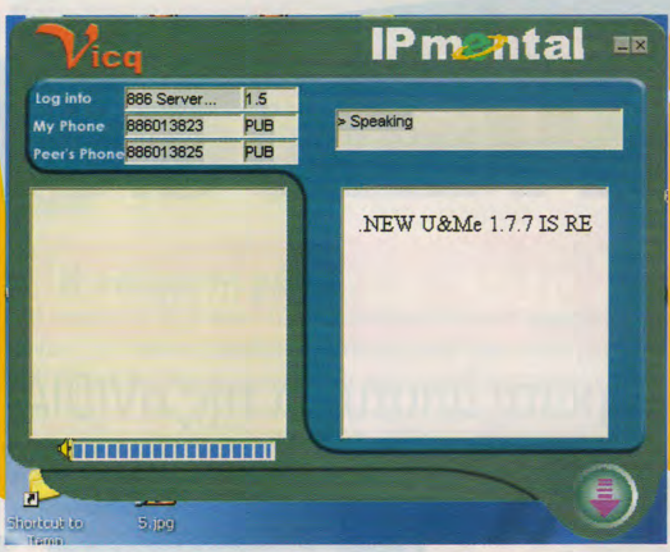
Σε μια προσπάθεια απλοποίησης αυτής της διαδικασίας, βρίσκουν πρόσφορο έδαφος τα λεγόμενα Internet phones. Στη χώρα μας πρόκειται για κάτι πρωτοεμφανιζόμενο. Το Taichi 3 είναι μία τηλεφωνική συσκευή που η κατασκευή και ο σχεδιασμός της παραπέμπουν στα λιτά μοντέλα κινητών και η οποία με ένα καλώδιο USB μπορεί να συνδεθεί με τον υπολογιστή και με τη χρήση ενός απλού προγράμματος να "στέλνει" και να "λαμβάνει" φωνητικά μηνύματα σε σχεδόν πραγματικό χρόνο! Χρησιμοποιήσαμε τα " " για να δώσουμε έμφαση στην ανταλλαγή των μηνυμάτων, εφόσον στην ουσία πρόκειται ακριβώς γι' αυτό. Το πρόγραμμα συνδέεται με τον server της κατασκευάστριας εταιρείας IPmental, ο οποίος αυτόματα αναμεταδίδει τα ψηφιακά ηχητικά σήματα ανάμεσα στις δύο συνομιλούσες πλευρές. Εφόσον λοιπόν πρόκειται για δικτυακή επικοινωνία, είναι κατανοητό πως η τηλεφωνία με αυτό τον τρόπο απολαμβάνει αλλά ταυτόχρονα και πάσχει από όλα τα στοιχεία που χαρακτηρίζουν το Internet, ειδικά όταν μιλάμε για τη χώρα μας.



Καλό αυτό!

Το μεγαλύτερο όφελος ενδεχομένως από τη χρήση του Taichi 3 είναι το χαμηλό κόστος όχι τόσο της συσκευής (€ 120,00 ίσως φανούν αρκετά για κάτι τέτοιο στο μέσο χρήστη), αλλά της χρέωσης της ίδιας της ομιλίας, καθώς πλέον της χρονοχρέωσης του Internet (ή της μηνιαίας συνδρομής για





Στο interface του προγράμματος Vicq μπορείτε ανά πάσα στιγμή να ελέγξετε τη λειτουργία του τηλεφώνου σας. Στην πρώτη εικόνα βλέπετε τα στοιχεία του server καθώς και τον αριθμό του τηλεφώνου σας. Στη δεύτερη και εφόσον έχει γίνει η σύνδεση, βλέπετε ότι αναγράφεται και το νούμερο του συνομιλητή σας.

Το μεγαλύτερο όφελος του Taichi III είναι το χαμηλό κόστος της χρέωσης της ομιλίας, καθώς πλέον της χρονοχρέωσης του Internet δεν υπάρχει καμία χρέωση όση ώρα και αν μιλάτε.

τους λίγους τυχερούς κατόχους DSL) δεν υπάρχει καμία χρέωση όση ώρα και αν μιλάτε. Επίσης, φανταστείτε την ιδιαίτερη ευκολία να μιλάτε με κάποιο φίλο σας την ώρα που σερφάρετε στο Διαδίκτυο ή ακόμη και καθώς παίζετε στο πλευρό του ή εναντίον του σε ένα on-line παιχνίδι, κάνοντας χρήση του hands-free set που συνοδεύει το τηλέφωνο! Η απλή στη χρήση της συσκευή δεν απαιτεί να ασχοληθείτε ιδιαίτερα με τις ρυθμίσεις της. Μόλις εγκατασταθεί, θα σας δώσει έναν μοναδικό αριθμό (κάθε χρήστης έχει το δικό του) και με το που πατάτε το πλήκτρο "on" πάνω στη συσκευή, αυτόματα ενεργοποιείται το λογισμικό και γίνεται η σύνδεση με τον server. Λίγες στιγμές μετά ενεργοποιείται η οθόνη του τηλεφώνου και μπορείτε να καλέσετε τον αριθμό που θέλετε, χωρίς να χρειαστεί να ρίξετε ούτε μια ματιά στο λογισμικό που τρέχει. Ολες οι λειτουργίες μπορούν να γίνουν απευθείας από το τηλέφωνο - μάλιστα είναι εφάμιλλες αυτών οποιουδήποτε κινητού ώστε να μην αντιμετωπίσετε κανένα πρόβλημα κατά τη χρήση του.

Ναι μεν, αλλά!

Δυστυχώς η χρήση της συσκευής προϋποθέτει ο άνθρωπος με τον οποίο θέλετε να επικοινωνήσετε να έχει και αυτός μία συσκευή Taichi 3. Επιπλέον, δεν γνωρίζουμε τι γίνεται στην περίπτωση που κάποιος μιλά και εκείνη τη στιγμή τον καλεί και κάποιος άλλος. Το interface του λογισμικού δεν έχει ένδειξη ελέγχου αναμονής κλήσεως ή καταγραφής εισερχόμενων κλήσεων, αν και αυτό είναι περισσότερο θέμα λογισμικού και δεν αποκλείεται να λυθεί καθώς το όλο θέμα ωριμάζει.

Και τώρα;

Ωστόσο, ο μεγαλύτερος αποτρεπτικός παράγοντας θα ήταν η ταχύτητα της τηλεδιάσκεψης. Εμείς δοκιμάσαμε τις δύο συσκευές που μας παρείχε ο αντιπρόσωπος στην Ελλάδα, PC Network, σε γραμμές της εταιρείας και το αποτέλεσμα μπορεί να κριθεί απόλυτα επιτυχημένο. Οι χρόνοι ανταπόκρισης ήταν γρήγοροι (οι σπάνιες μικρές καθυστερήσεις, υποδεέστερες του δευτερολέπτου, θεωρούνται αμελητέες) και η ποιότητα αναμετάδοσης καλή (μικρά λάθη διορθώνονταν προφανώς ψηφιακά χωρίς να αποτρέψουν την ομιλία). Ομως, όλα αυτά συνέβησαν σε μόνιμη καλωδιακή σύνδεση 512Kbps. Τι γίνεται με τις ISDN και πολύ περισσότερο με τις PSTN συνδέσεις που η συντριπτική πλειονότητα απολαμβάνει στη χώρα μας; Δυστυχώς δεν μπορούμε να πούμε το ίδιο, καθώς οι καθυστερήσεις των εν λόγω συνδέσεων μπορούν να αποβούν ιδιαίτερα επιζήμιες τόσο για την ταχύτητα όσο και για την ποιότητα της αναμετάδοσης.

Ναι, με ακούτε;

Καταλήγοντας, δεν μπορούμε να ισχυριστούμε πως το προϊόν μάς απογοήτευσε. Μάλιστα το βρήκαμε αρκετά χρήσιμο και συνάμα διασκεδαστικό, καθώς προκάλεσε σύγχυση στους συναδέλφους που δεν ήξεραν τη χρήση του! Εντούτοις, η εμφάνισή του την παρούσα στιγμή δεν μπορεί να συμπέσει με την άμεση ανταπόκριση από το αγοραστικό κοινό και σε αυτό φταίει η καθυστέρηση του ADSL. Οταν επιτέλους το τελευταίο μπει στα σπίτια μας, δεν αποκλείεται πολλοί να δουν θετικά την αγορά που ανοίγει η IPmental με το Taichi. Αλλωστε συμφέρει, απ' όποια πλευρά και να τη δει κανείς.

Αξιολόγηση

↑ **Αν και όχι επαναστατική ιδέα, είναι σίγουρα μια συσκευή που θα λύσει τα χέρια πολλών όσον αφορά στην επικοινωνία μέσω Internet. Δεδομένης της οικονομίας που μπορεί να εξασφαλίσει, η τιμή του δεν είναι τελικά τόσο υψηλή.**

↓ **Δυστυχώς την παρούσα στιγμή, το ελληνικό Internet μοιάζει ανώριμο και αδύναμο να "σηκώσει" μια τέτοια υπηρεσία.**

nVIDIA GeForce FX

FX ήταν και... πέρασε!

Πρώτη αποτυχία της nVIDIA;

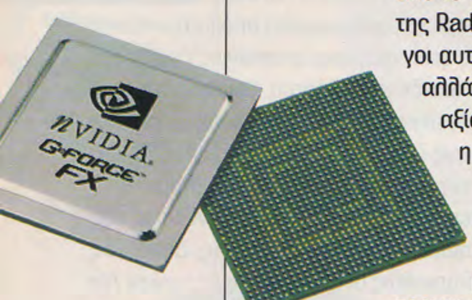
nVidia Geforce FX

Τιμές (ενδεικτικές)
FX 5800 (400MHz πυρήνας/800MHz μνήμη DDR-II) περί τα € 500,00, FX 5800 Ultra (500MHz πυρήνας/1.000MHz μνήμη DDR-II) περί τα € 650,00

Αυτόν το μήνα (με την ευγενική συμβολή του εκλεκτού συναδέλφου Ο. Κουράφαλου) εξετάζουμε την περίπτωση της γνωστής σε όλους GeForce FX, της κάρτας δηλαδή που θα αποκαθιστούσε την τιμή και τη δόξα της nVIDIA και θα υπενθύμιζε στην ATI ποιος είναι ο αφέντης!

Σαφέστατα, ο νέος επεξεργαστής γραφικών της nVIDIA είναι ισχυρός, αποτελείται από 125 εκατομμύρια τρανζίστορ και το ρολόι του χτυπά στα 500MHz.

Η ιστορία ξεκίνησε λίγο μετά το καλοκαίρι, με τις παραδοσιακές ανακοινώσεις της nVIDIA γύρω από το νέο, θαυματουργό chip της. Μετά την εμφάνιση της Radeon 9700 Pro όμως, οι συνθήκες άλλαξαν. Η nVIDIA έμοιαζε να κομπάζει και δεν ήταν λίγοι αυτοί που όχι απλώς πίστευαν πως η FX δεν θα κατόρθωνε να χτυπήσει την ATI πριν από τις γιορτές, αλλά και πως όταν τελικά θα έφτανε στην αγορά, δεν θα ήταν καθόλου το "υπολογιστικό θηρίο" που αξίωνε η κατασκευάστρια. Ο χρόνος επαλήθευσε τις προβλέψεις αυτές. Με δύο μήνες καθυστέρηση, η GeForce FX προσπαθεί απεγνωσμένα να πείσει για τις ικανότητές της.

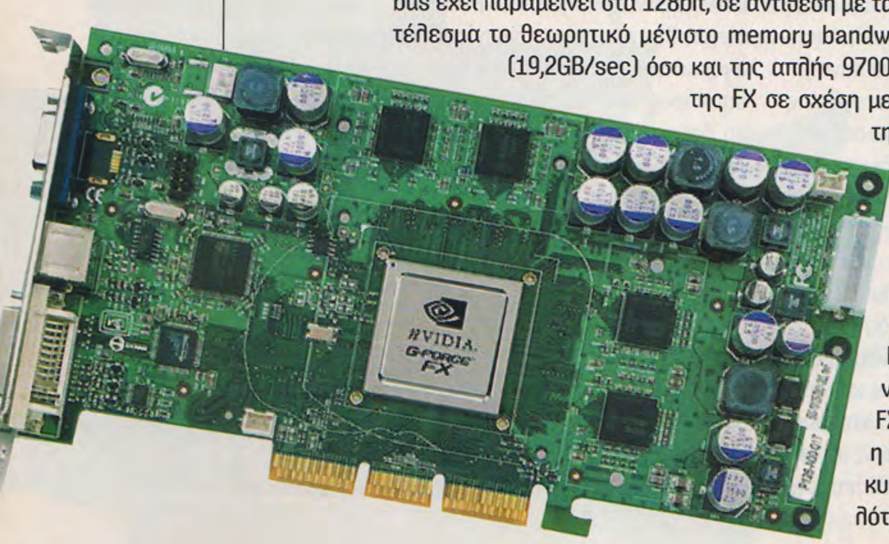


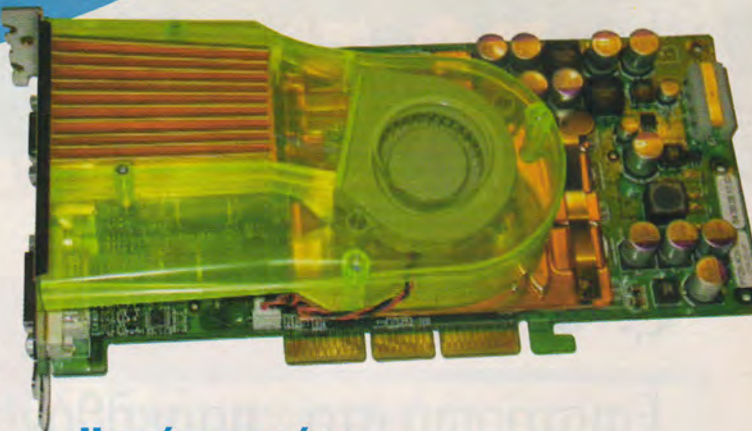
The Good

Σαφέστατα, ο νέος επεξεργαστής γραφικών της nVIDIA είναι ισχυρός. Κατασκευασμένος με μέθοδο 0,13 μικρών, αποτελείται από 125 εκατομμύρια τρανζίστορ και το ρολόι του χτυπά στα 500MHz. Ολοκληρώνεται με 8 pixel pipelines (ωστόσο τόσους έχει και η Radeon 9700) και επανασχεδιασμένη αρχιτεκτονική εξομάλυνσης (Anti Aliasing), υποστηρίζοντας πλήρως το DirectX 9.0. Τον επεξεργαστή πλαισιώνει μνήμη τεχνολογίας DDR-II, ωφέλιμης ταχύτητας 1GHz, το θεωρητικό bandwidth της οποίας αγγίζει το ποσό των 16GB/sec.

The Bad

Η ιπποδύναμη που "έριξε" η nVIDIA στο νέο παιδί της γνωρίζει τρανταχτούς περιορισμούς. Το memory bus έχει παραμείνει στα 128bit, σε αντίθεση με τα 256bit των "μεγάλων" Radeon 9700. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα το θεωρητικό μέγιστο memory bandwidth της FX να υπολείπεται τόσο αυτού της 9700Pro (19,2GB/sec) όσο και της απλής 9700 (17,6GB/sec). Αυτό έχει ως αποτέλεσμα την αποτυχία της FX σε σχέση με την ανταγωνίστριά της όταν απαιτείται ευρεία χρήση της μνήμης, ενώ είναι κοινό μυστικό πως η βιασύνη της nVIDIA να κυκλοφορήσει την κάρτα δεν της επέτρεψε να το κάνει με παρόν το bus των 256bit, το οποίο θα επέτρεπε στην FX να εκμεταλλευτεί ολόκληρη την παραγόμενη ισχύ της ταχύτατης DDR-II. Φήμες μάλιστα θέλουν τη nVIDIA να προσπαθεί να επισπεύσει την κυκλοφορία του νέου επεξεργαστή γραφικών, NV35, ο οποίος δεν θα είναι τίποτε άλλο παρά το τωρινό FX με 256άρι memory bus! Σε άποψη επιδόσεων, η FX δεν "κάνει" τη διαφορά. Ειδικά όταν οι αναλύσεις και η ποιότητα απεικόνισης ανεβαίνουν, η κάρτα της nVIDIA κυμαίνεται πολύ κοντά στη Radeon 9700Pro, άλλοτε ψηλότερα και άλλοτε χαμηλότερα από αυτήν.





And the Ugly

Σας ενοχλεί ο θόρυβος; Η GeForce FX είναι η πιο θορυβώδης κάρτα που μπορείτε να βρείτε! Η FX ρυθμίζει την ταχύτητα λειτουργίας του πυρήνα και της μνήμης αναλόγως με τις απαιτήσεις κάθε εφαρμογής ή παιχνιδιού. Ετσι, κατά τη λειτουργία 2D η κάρτα μπορεί να δουλεύει στο μισό της ταχύτητάς της (το σύστημα ψύξης κάνει υποφερτό θόρυβο). Οταν όμως ενεργοποιηθούν τα pixel pipelines, ενώ τρέχετε ένα απαιτητικό παιχνίδι για παράδειγμα, η συχνότητα διπλασιάζεται συμπαρασύροντας το ενεργό σύστημα ψύξης σε ένα ενοχλητικό ζουζούνισμα του ανεμιστήρα! Η προαναφερόμενη μέθοδος λειτουργίας αποτελεί και το σύστημα ασφαλείας της κάρτας! Οταν λοιπόν η θερμοκρασία ανέβει πάνω από τα όρια, αυτόματα η ταχύτητα θα πέσει στο μισό (απενεργοποιώντας τα pipelines), ώστε η κάρτα να μην ψηθεί. Φανταστείτε όμως αυτό να σας συμβεί κατά τη διάρκεια του gaming! Για overclocking, φυσικά, ούτε λόγος να γίνεται εξαιτίας των παραπάνω. Αν προσθέσετε το γεγονός πως η κάρτα μαζί με το σύστημα ψύξης απαιτεί επίσημα 75W από το τροφοδοτικό σας για να λειτουργήσει (υπό κανονικές συνθήκες λειτουργίας αυτό το "75" μπορεί άνετα να γίνει και 100...), κάντε μόνοι σας τα μαθηματικά για να καταλήξετε αν το 350άρι τροφοδοτικό σας αρκεί για να ταΐσει αυτή και το σύστημά σας.



Η επόμενη μέρα

Η ιστορία με τη Voodoo 6000 επαναλαμβάνεται ή μου φαίνεται; Πάντως, τα πρώτα samples που περιμέναμε στη χώρα μας πριν από έναν μήνα δεν ήρθαν ποτέ. Οι φήμες μάλιστα οργιάζουν, καθώς λέγεται πως η nVIDIA σταματά την παραγωγή της FX, αφού τα προαναφερθέντα προβλήματα είναι δύσκολο να αντιμετωπιστούν άμεσα. Ειδικά αν υπολογίσει κανείς ότι η ATI βρίσκεται δύο βήματα πριν από την κυκλοφορία των Radeon 9900 (με τους πυρήνες R350 και RV350, οι οποίοι λογικά θα έχουν μεγαλύτερες ταχύτητες και μνήμη DDR-II), η nVIDIA θέλει να ρίξει όλες τις δυνάμεις της στην ολοκλήρωση του NV35. Ωστόσο, κάποιες εταιρείες όπως η Gainward ανακοίνωσαν την κυκλοφορία καρτών με το FX. Το αν θα επιζήσει στην παρούσα μορφή του είναι απλώς θέμα χρόνου και επαλήθευσης φημών. Η nVIDIA είναι μεγάλη εταιρεία αλλά το ίδιο και η ATI, η οποία δεν μοιάζει να θέλει να χάσει την πρωτιά έτσι εύκολα...

Sapphire Beast All-In-Wonder 9000Pro

Multimedia κάρτα με αξιοζήλευτες δυνατότητες

Η ATI είναι διάσημη για τη σειρά All-In-Wonder, η οποία καλύτερα από κάθε άλλη κατόρθωσε να συνδυάσει την επιτάχυνση γραφικών με την αναπαραγωγή τηλεοπτικού σήματος και τη σύλληψη και επεξεργασία βίντεο. Αν και η πρότασή της με τον πανίσχυρο πυρήνα 9700Pro έχει ήδη κυκλοφορήσει στο εξωτερικό, η οικονομικότερη λύση της Sapphire All-In-Wonder 9000Pro μοιάζει ιδανικότερη για την αγορά μας. Στην "καρδιά" της χτυπά το Radeon 9000Pro, χρονισμένο στα 275MHz και πλαισιωμένο από μνήμη 64MB DDR και ωφέλιμης ταχύτητας 540MHz. Ο τηλεοπτικός στερεοφωνικός δέκτης είναι της Philips και συμβαδίζει με όλα τα ευρωπαϊκά πρότυπα τηλεοπτικού σήματος (PAL BG/I/DK & SECAM L/K), παρέχοντας και Teletext. Οσον αφορά στη σύλληψη βίντεο, η κάρτα επιτρέπει είτε τηλεοπτική είτε μέσω video-in, με μέγιστη ανάλυση 720x576 σε format MPEG-2 ή AVI.

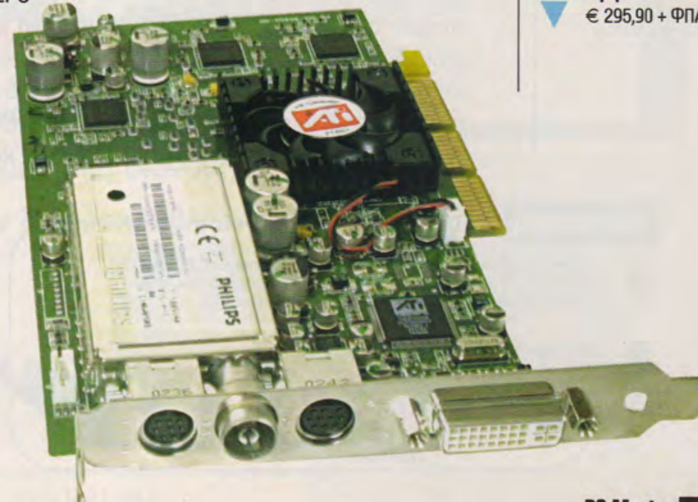
Sapphire Beast All-In-Wonder 9000Pro

Διάθεση
Πλαίσιο,
τηλ.: 800-11-12345

Τιμή
€ 295,90 + ΦΠΑ

Αξιολόγηση

- **Αξιοπρεπέστατη επιτάχυνση στα 3D παιχνίδια, σαφέστατες multimedia και βίντεο δυνατότητες.**
- **Δεν έχει τηλεχειριστήριο!**



360 Spider

Επιστροφή στο... παρελθόν!



360 Spider

Διάθεση
Zegetron,
τηλ.: 210 6856000
Τιμή
€ 74,99 με ΦΠΑ

Μόνο έτσι μπορεί να προλογισθεί το "μικρό" τιμόνι της σειράς Racing Wheel της Thrustmaster. Σχεδιασμένο σαν να έχει βγει από τη δεκαετία του '60, το design του βασίζεται, όπως μας έχει συνηθίσει η εταιρεία, σε ένα επίσημο τιμόνι αυτοκινήτου της Ferrari. Αυτή τη φορά δεν θα βρείτε ιδιαιτερότητες: ούτε δύναμη ανάδρασης, ούτε μεταλλικά μέρη, ούτε δυνατότητα αλλαγής ταχυτήτων με μοχλούς ή λεβιέ. Το 360 Spider αρκείται στην πατροπαράδοτη συνταγή του τιμονιού και της πλαστικής πεταλιέρας (ξέρετε, αυτής που με κάθε πάτημα πάει και λίγο πίσω...), με μοναδικές μη οδηγικές προσθήκες, έναν σταυρό χειρισμού τύπου gamepad και ένα σετ από action πλήκτρα για να μπορείτε να το χρησιμοποιείτε ακόμα και παίζοντας παιχνίδια που δεν έχουν να κάνουν με racing. Ενας μάλλον άκομψος τρόπος σταθεροποίησης του τιμονιού θα σας αναγκάσει να "βιδώσετε" το τιμόνι στην αρπάγη που ακουμπά στο τραπέζι σας - λείπει το εύχρηστο σύστημα "μέγγενης" που χρησιμοποιούν όλα τα ακριβότερα μοντέλα. Πάντως, η εγκατάσταση και συνεργασία του με το σύστημα γίνονται χωρίς προβλήματα. Οσον αφορά στις επιδόσεις, μην περιμένετε και πολλά πράγματα. Ο έλεγχος που σας δίνει είναι τυπικός και με την έλλειψη δύναμης ανάδρασης δεν θα σας πείσει για το ρεαλισμό του. Βεβαίως, αν ψάχνετε κάτι φθηνό, τότε δεν πρέπει να έχετε παράπονο.

Αξιολόγηση

- ↑ **Τυπικό τιμόνι, ιδανικό για όσους είναι πωρωμένοι με παλιά παιχνίδια οδήγησης, όπως αυτά του MAME, ή με εντελώς arcade σύγχρονα games, όπως το Crazy Taxi.**
- ↓ **Ο μηχανισμός σταθεροποίησης είναι "σπαζοκεφαλιάρικος", ενώ η πεταλιέρα δεν έχει καμία (ούτε μακρινή) σχέση με τη σταθερότητα!**

Saitek P880

Το μαγικό ραβδί σας



Saitek P880

Διάθεση
Despec Multimedia S.A., Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο,
τηλ.: 210 9480000
Τιμή
€ 27,90 με ΦΠΑ

Το P880 είναι το "μικρότερο" της σειράς των high-end gamepads που παρουσίασε η Saitek για τη νέα χρονιά. Το χαρακτηρίζουμε "μικρότερο" περισσότερο λόγω της έλλειψης πρόσθετων δυνατοτήτων, καθώς από σχεδιαστικής άποψης αλλά και από βασικό εξοπλισμό είναι πανομοιότυπο με τα μεγαλύτερα "αδερφάκια" του. Πρόκειται για ένα κλασικό, αναλογικό pad, το οποίο διαθέτει όλα τα χαρακτηριστικά για να γίνει το αγαπημένο σας όπλο. Ενα χειριστήριο τύπου "σταυρός", δύο αναλογικοί μοχλοί, 6 action buttons και δύο σκανδάλες, θα "κρατήσουν" τα χέρια σας γεμάτα. Αυτό που του λείπει είναι η δόνηση, την οποία διαθέτει το αμέσως μεγαλύτερο μοντέλο, ενώ φυσικά η σύνδεσή του με το PC γίνεται καλωδιακά, μέσω της θύρας USB. Στο πακέτο των drivers υπάρχει το Saitek Smart Software, το οποίο εγγυάται τον προγραμματισμό της συσκευής για την καλύτερη συνεργασία με τα παιχνίδια σας. Πιστεύω πως αυτό το πρόγραμμα και η δουλειά που γίνεται συνεχώς από το τμήμα Υποστήριξης της εταιρείας, με συνεχείς ανανεώσεις, είναι που δίνει στα προϊόντα της Saitek τους έξτρα πόντους για να ξεπεράσουν ανάλογες προτάσεις του ανταγωνισμού.

Αξιολόγηση

- ↑ **Αψογο gamepad, τόσο αισθητικά όσο και λειτουργικά. Το Smart Software θα σας διευκολύνει στον προγραμματισμό του. Η συσκευή εγκαθίσταται εύκολα και γρήγορα, ειδικά στα XP.**
- ↓ **Δεν έχει μηχανισμούς δόνησης, οπότε όσοι ζητάτε κάτι παραπάνω, θα πρέπει να δείτε το αμέσως μεγαλύτερο μοντέλο, το οποίο φυσικά είναι ακριβότερο.**

Crypto DVD 200

Φθηνό και ποιοτικό



CRYPTO DVD 200

Διάθεση
Crypto, Β. Ηπείρου 4Γ, 15125 Μαρούσι, τηλ.: 210 6122513

Τιμή
€ 145,00 με ΦΠΑ

Το DVD 200 κατορθώνει να συγκεντρώσει ορισμένα από τα καλύτερα στοιχεία σε μία αξιόλογη υλοποίηση με ιδιαίτερα χαμηλή τιμή. Η συσκευή είναι πλήρως συμβατή με όλα τα γνωστά πρότυπα media που θα συναντούσατε σε ψηφιακό λέιζερ δίσκο. Μπορείτε να παρακολουθήσετε ταινίες DVD σε ικανοποιητικής ποιότητας απόδοση (με διόρθωση λαθών), SVCD-VCD, να ακούσετε CD και DVD audio, ενώ υποστηρίζεται πλήρως το λαοφιλές media type MP3. Φυσικά, αν αποφασίσετε να αποκτήσετε το DVD 200, δεν θα συναντήσετε καμία δυσκολία κατά την αναγνώριση τόσο αυθεντικών δίσκων όσο και CD-R/RW media. Η συσκευή διαθέτει πλήρη υποστήριξη Dolby Digital (AC3) και DTS, έχοντας ενσωματωμένο αποκωδικοποιητή. Ο ήχος που βγάζει είναι πολυκάναλος, προτύπου 5.1, stereo ή virtual Dolby Surround, οπότε θα συνεργαστεί άψογα με τα multimedia ηχεία σας. Υποστηρίζει απεικόνιση 4:3 (TV) και 16:9 (cinemascope). Η λεπτή κατασκευή του δεν το περιορίζει από τη διάθεση πληθώρας βυσμάτων για σύνδεση με διάφορες συσκευές, αναλογικές και ψηφιακές. Η χαμηλή τιμή του το καθιστά ιδανικό για όσους θέλουν έναν καλό επιτραπέζιο player, χωρίς να καταξοδευτούν αλλά και χωρίς να θυσιάσουν την ποιότητα για την τιμή.

Αξιολόγηση

↑ Τα βασικά χαρακτηριστικά του, η καλή ποιότητα απεικόνισης και κατασκευής και η χαμηλή τιμή του είναι τα μεγάλα ατού του.

↓ Σαφέστατα, κάποιος που απαιτεί όλα τα τελευταίας τεχνολογίας χαρακτηριστικά, δεν θα τα βρει στο DVD 200. Πέρα από τα βασικά πρότυπα, η συσκευή δεν είναι συμβατή με άλλα νεότερα, τα οποία συναντάμε ωστόσο σε πολύ ακριβότερες προτάσεις.

Detonator 2.1 Plus

Ηχητικός βομβαρδισμός;

Detonator 2.1 plus

Διάθεση
e-shop, τηλ.: 210 6124622, www.e-shop.gr

Τιμή
€ 35,00+ΦΠΑ

Το πρώτο που μου έκανε εντύπωση όταν άνοιξα το κουτί των Detonators ήταν το "ανύπαρκτο" φυλλάδιο οδηγιών! Μόλις 4 σελίδες, από τις οποίες οι 2 περιείχαν τα χαρακτηριστικά και το σχεδιάγραμμα συνδεσμολογίας τους! Πρόκειται λοιπόν για ένα τυπικό ηχοσύστημα 2.1, με 2 στερεοφωνικά ηχεία-δορυφόρους και sybwoofer, συνολικής ισχύος 28W (14 για το sub και από 7 για κάθε δορυφόρο). Το τρίο συνοδεύει ένα μικρό κουτί συνδεσμολογίας και ρύθμισης του ήχου, στο οποίο συνδέεται και η συσκευή πηγής (ο υπολογιστής σας, το στερεοφωνικό σας ή οποιαδήποτε άλλη συσκευή). Αν και σχετικά χαμηλά σε ισχύ, τα ηχεία του σετ αποδίδουν τον ήχο αρκετά καλά, με ιδιαίτερα καλές επιδόσεις στα μπάσα. Το subwoofer αποδίδει πολύ καλά την αίσθηση του θορύβου, αν και υπάρχουν περιπτώσεις που θα πρέπει να το ρυθμίζετε αναλόγως του ήχου που ακούγεται ούτως ώστε να αποφύγετε μερικά... γρατσουνίσματα. Το στήσιμο του σετ είναι πιο εύκολο και από το τηγάνισμα αυγών (γι' αυτό και το λιτό manual), ενώ το επεισοδιακό design του παραπέμπει στο Xbox! Αν ψάχνετε για ένα desktop σετ που να μπορεί να δώσει λίγο "χρώμα" στις μουσικές ακροάσεις σας, τότε το B-266-40 είναι κομμένο και ραμμένο στα... αυτιά σας!



Αξιολόγηση

↑ Τυπικό προς το καλό και κυρίως φθηνό σύνολο, με εύχρηστο εξωτερικό ρυθμιστή και ικανοποιητικής απόδοσης subwoofer.

↓ Στη συνδεσμολογία του περιλαμβάνεται μόνο ένα Line in, γεγονός που θα σας παιδέψει αν θέλετε να συνδέσετε πάνω από μία συσκευές.

Τώρα η Πιστοποίηση Γνώσεων Πληροφορικής έχει Ονομα!

IC^3 Internet & Computing Core Certification

Παραγγελίες στο τηλ.: 210 9238672 και στο cpress@compupress.gr

ΕΓΚΕΚΡΙΜΕΝΟ ΥΛΙΚΟ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ





ΘΕΜΕΛΙΩΔΕΙΣ ΑΡΧΕΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ

Το βιβλίο αυτό καλύπτει πλήρως την ύλη των δύο πρώτων θεματικών ενοτήτων των εξετάσεων IC^3 και σας μαθαίνει:

- Να αναγνωρίζετε τους τύπους και τις βασικές αρχές λειτουργίας των υπολογιστών, να διακρίνετε τις κατηγορίες λογισμικού και να αποφασίζετε την αγορά ενός υπολογιστή βασιζόμενοι σε ασφαλή κριτήρια.
- Να εργάζεστε παραγωγικά με έναν δημοφιλή επεξεργαστή κειμένου όπως το Word.
- Να εργάζεστε παραγωγικά με μια δημοφιλή εφαρμογή λογιστικών φύλλων όπως το Excel.

Και πολλά άλλα...

Η ΖΩΗ ΣΤΟ ΔΙΚΤΥΟ

Το βιβλίο αυτό καλύπτει πλήρως την ύλη της τρίτης θεματικής ενότητας των εξετάσεων IC^3 και σας βοηθά:

- Να γνωρίζετε τις βασικές αρχές λειτουργίας των δικτύων υπολογιστών.
- Να χρησιμοποιείτε αποδοτικά τις μηχανές αναζήτησης και να ερμηνεύετε ορθά τα αποτελέσματά τους.
- Να δέχεστε και να αποστέλλετε ηλεκτρονική αλληλογραφία.

Και πολλά άλλα...

Αυξήστε τις δεξιότητές σας στο χειρισμό υπολογιστών και Internet μέσω του πιο προηγμένου συστήματος επιμόρφωσης και πιστοποίησης στον κόσμο.

Επιπλέον

ΕΞΕΙΔΙΚΕΥΜΕΝΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΜΕ ΠΛΗΡΕΣ ΤΕΣΤ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑΣ

Για την πλήρη και ολοκληρωμένη προετοιμασία των υποψηφίων, κάθε βιβλίο συνοδεύεται από τεστ προετοιμασίας, το οποίο επιτρέπει τη δοκιμή και την επανάληψη σετ ερωτήσεων που προσομοιάζουν το πραγματικό τεστ. Με αυτό τον τρόπο, κάθε υποψήφιος σταθμίζει το πότε είναι καθ' όλα έτοιμος να περάσει το τεστ πιστοποίησης, εξοικονομώντας κόπο και έξοδα.

2003 IC^3 APPROVED COURSEWARE & ASSESSMENT

Certiport and the Internet & Computing Core Certification logo are trademarks or registered trademarks of Certiport Corporation in the United States and/or other countries.

IC^3 Compupress is independent from Certiport Corporation, and not affiliated with Certiport in any manner. This publication may be used in assisting students to prepare for an Internet & Computing Core Certification Exam. Neither Certiport, its designated review company, nor IC^3 Compupress warrants that use of this courseware will ensure passing the revelant exam.

COMPUPRESS COURSEWARE VENDOR

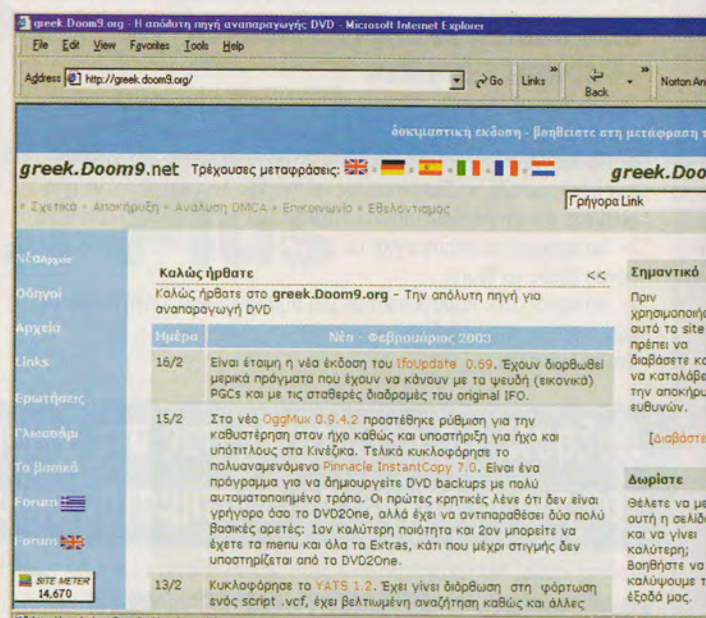
Αποκλειστικός Εξουσιοδοτημένος Εκδοτικός Οργανισμός για βιβλία IC^3

Κεντρική διάθεση: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, Τηλ.: 210 9238672, Fax: 210 9242219, e-mail: cpress@compupress.gr

DVD αλά ελληνικά!

http://greek.doom9.org/

Όλοι γνωρίζουμε την ιστορική "μητέρα" των σελίδων για όλα τα μυστικά του DVD και των σχετικών με αυτό θεμάτων. Το Doom9 διατίθεται και στην ελληνική γλώσσα, δοκιμαστικά για την ώρα, καθώς, όπως διαβάζουμε και στην προτροπή της σελίδας, ζητούνται μερακλήδες που θα βάλουν ένα χεράκι στη μετάφραση των ολοένα αυξανόμενων θεμάτων του. Οσοι δεν ξέρουν περί τίνος πρόκειται, το Doom9 είναι ένα δίκτυο στο οποίο δημοσιεύονται νέα, οδηγοί αλλά και λειτουργούν fora σχετικά με ό,τι έχει να κάνει με την αναπαραγωγή αρχείων βίντεο και ήχου στον υπολογιστή. Φυσικά, υπάρχουν και πλήρεις οδηγοί hardware modifing, για να ρυθμίζετε ή ακόμα και να "ξεκλειδώνετε" τα DVD drives σας, οδηγοί για το πώς θα μετατρέψετε αρχεία από και σε διάφορα formats (το λαοφιλές άθλημα του DVD ripping έχει βρει στο Doom9 ένα πολυτελές σπίτι), ενώ δίνονται και πολ-

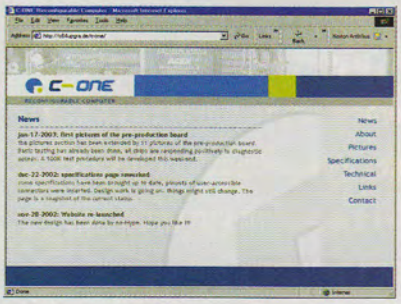


λές λειτουργικές συμβουλές για ρυθμίσεις προγραμμάτων, firmware updates και άλλα. Οσοι ψάχνετε, λοιπόν, για χρήσιμους οδηγούς με τέτοια θεματολογία, δεν χρειάζεται να ψάχνετε άλλο. Στη βιβλιοθήκη του Doom9 θα βρείτε πολλά και χρήσιμα προγράμματα (από codecs μέχρι decoders, subtitlers, players κ.λπ.) που θα κάνουν ευκολότερη την όποια δουλειά σας. Πολλά απ' αυτά, άλλωστε, χρησιμοποιούνται και στους οδηγούς που μπορείτε να συμβουλευτείτε. Οσον αφορά στα Links της σελίδας, θα βρείτε προορισμούς προς άλλα sites με ανάλογο περιεχόμενο, ενώ στο forum μπορείτε να συζητήσετε με άλλους θαμώνες τα μυστικά και τα... φανερά του video authoring.

Commodore One

http://c64upgra.de/c-one/

Είναι τρελοί αυτοί οι χρήστες! Αν και η σελίδα δεν θα σας μαγέψει, αφού δεν είναι στολισμένη με πλουμιστά γραφικά και ρεαλιστικά χρώματα, εντούτοις θα σας κερδίσει με το περιεχόμενό της! Πρόκειται για την επίσημη σελίδα ενός γενναίου project, βάσει του οποίου θα αναβιώσει ο πάλαι ποτέ Commodore! Νέος επεξεργαστής, νέο hardware, νέες δυνατότητες κι όμως πρόκειται για τον εξελιγμένο πρόγονο του αγαπημένου 8μπιτου υπολογιστή! Μπορείτε να βρείτε σωρεία πληροφοριών, καθώς και να δείτε πολλές φωτογραφίες από τα πρώτα στάδια αναδημιουργίας του... "πάλιουρα"!



Exotica

http://exotica.fix.no/

Στα retro λέμε ναι! Ενα σπουδαίο Web site που είναι αφιερωμένο στην πρώιμη περίοδο της ύπαρξης του κορυφαίου home υπολογιστή, Amiga, δεν θα έπρεπε να λείπει από τη συλλογή σας με links. Το site περιέχει έναν "θησαυρό", με αναφορές τόσο στο gaming της εποχής εκείνης όσο και στην προγενέστερη και μεταγενέστερη παρουσία της demo scene. Στις βιβλιοθήκες της Exotica θα βρείτε μουσικά θέματα από παιχνίδια, πληροφορίες για demos, σκαναρισμένες εικόνες από εξώφυλλα παιχνιδιών, diskmags και άλλα ιστορικά Amigoπράγματα! Αν είστε φίλοι του μηχανήματος, fans των retro computers ή απλώς θέλετε να γνωρίσετε τον τρόπο ζωής των... προγόνων σας gamers, τότε εμπρός!



Πριν αγοράσετε...

motherboard

για επεξεργαστές AMD



του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Παρά το γεγονός ότι η nVIDIA φαίνεται να χάνει τη μάχη των τρισδιάστατων γραφικών, αφού, σύμφωνα με τις πρώτες ενδείξεις, το GeForce FX δεν δείχνει ικανό να εκθρονίσει την ATI, μονοπωλεί για ακόμα μία φορά το ενδιαφέρον των καταναλωτών μια και παράγει το ισχυρότερο chipset υποστήριξης επεξεργαστών AMD!

nForce 2: Ο εφιάλτης της VIA

Η πρώτη απόπειρα της nVIDIA να εισβάλει στην αγορά των ολοκληρωμένων για επεξεργαστές δεν στέφθηκε με απόλυτη επιτυχία. Αν και το πρωτότυπο nForce είχε να επιδείξει αξιόλογα χαρακτηριστικά, το υψηλό κόστος των μοντέλων που το ενσωμάτωναν (ας μην ξεχνάμε ότι το chipset έφερε ενσωματωμένο κύκλωμα γραφικών) απέτρεψε την ευρεία αποδοχή του από το καταναλωτικό κοινό. Επιπλέον, η καθυστερημένη είσοδός του στην αγορά έδωσε στη VIA τη δυνατότητα να αντιδράσει αποτελεσματικά. Ετσι, παρά τις αρχικές προβλέψεις, το KT266A αποδείχθηκε στην πράξη ταχύτερο...

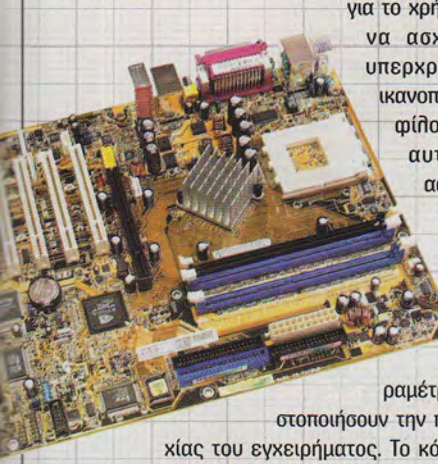
Αυτή τη φορά όμως η nVIDIA δείχνει έτοιμη να κυριαρχήσει, αφού πολλά από τα λάθη του παρελθόντος έχουν εξαλειφθεί. Κατ' αρχάς, η κυκλοφορία των motherboards που ενσωματώνουν το nForce 2 έρχεται την κατάλληλη χρονική περίοδο, δηλαδή πριν από την επίσημη ανακοίνωση των υλοποιήσεων του KT400A και, μάλιστα, τη στιγμή που το KT400 δεν δείχνει να υπερτερεί σημαντικά έναντι του προγενέστερου KT333 στους τομείς των επιδόσεων και των χαρακτηριστικών. Ο αρχικός σχεδιασμός του nForce 2 προέβλεπε την ύπαρξη ενσωματωμένου υποσυστήματος γραφικών βασισμένου στο GeForce 4 MX 420, ωστόσο ο χρήστης που θεωρεί ότι οι επιδόσεις του συγκεκριμένου επιταχυντή 3D είναι ανεπαρκείς δεν θα πρέπει να ανησυχεί, μια και η nVIDIA φρόντισε, αυτή τη φορά, να κυκλοφορήσει μια ειδική έκδοση του chipset που δεν τον περιλαμβάνει. Οι δύο παραλλαγές του nForce 2 διαφοροποιούνται, λοιπόν, ως προς το North Bridge (δηλαδή το chip που συνδέει τον επεξεργαστή με τη μνήμη και την κάρτα γραφικών), το οποίο καλείται nVIDIA IGP αν διαθέτει επεξεργαστή γραφικών και nVIDIA SPP στην αντίθετη περίπτωση. Ολες οι motherboards που θα εξετάσουμε στο παρόν άρθρο ενσωματώνουν το chip SPP στο North Bridge. Παραμένοντας στο ίδιο τμήμα του chipset, διαπιστώνουμε ότι μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε μέχρι 3GB μνήμη τύπου DDR SDRAM (PC2100, PC2700 ή PC3200). Οπως συνέβαινε και στο πρώτο nForce, παρέχεται η δυνατότητα ενεργοποίησης της διπλοκάναλης λειτουργίας της μνήμης (Dual Channel, οι δίαυλοι των modules της μνήμης "ενώνονται", γεγονός που συνεπάγεται το διπλασιασμό του memory bandwidth), χωρίς μάλιστα να είναι απαραίτητη η χρήση ζυγού αριθμού modules!

Το South Bridge είναι το μέρος του chipset που αναλαμβάνει τη συνεργασία του συστήματος με τις συσκευές που είναι συνδεδεμένες στις θύρες επέκτασης. Στην περίπτωση του nForce 2, το chip που εντοπίζεται στη συγκεκριμένη θέση είναι το MCP-T. Το κύκλωμα αυτό αποτελεί ένα από τα σημαντικότερα πλεονεκτήματα του ολοκληρωμένου της nVIDIA σε σχέση με τον ανταγωνισμό, αφού όχι μόνο εξασφαλίζει τη συνεργασία του συστήματος με 6 θύρες USB 2.0 αλλά προσφέρει εγγενή υποστήριξη για το πρότυπο FireWire. Παράλληλα, ενσωματώνει μονάδα επεξεργασίας του ήχου που λειτουργεί κατά το πρότυπο 5.1 Dolby Digital. Τονίζουμε ότι στην προκειμένη περίπτωση έχουμε να κάνουμε με APU (Audio Processing Unit) και όχι με ένα απλό audio codec που φορτώνει στον κεντρικό επεξεργαστή το βάρος της ηχητικής επεξεργασίας. Πρέπει να σημειωθεί, πάντως, ότι παρά το γεγονός ότι όλες οι motherboards που παρουσιάζουμε στη συνέχεια φέρουν το MCP-T στη θέση του South Bridge, ενδέχεται να συναντήσετε στην αγορά υλοποιήσεις με το απλό MCP. Τις διαφορές μεταξύ των δύο θα βρείτε σε σχετικό πίνακα.

ΤΕΣΣΕΡΙΣ ΔΙΕΚΔΙΚΗΤΕΣ ΤΟΥ ΘΡΟΝΟΥ

Asus A7N8X Deluxe

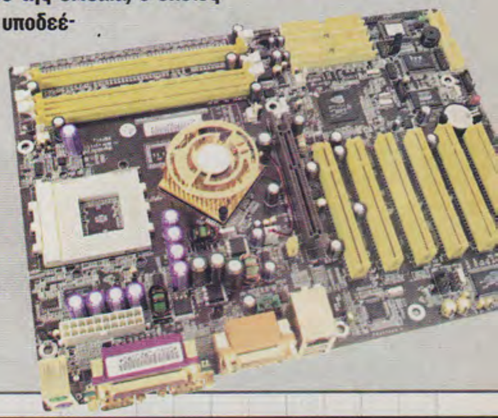
Πάνοπλη σαν αστακός, η motherboard της Asus εκδηλώνει από την πρώτη στιγμή την επιθυμία της να συνεργαστεί με το χρήστη που αναζητά κάτι (πολύ) παραπάνω από μια απλή βάση για τον επεξεργαστή του. Η ποιότητα κατασκευής κινείται σε εξαιρετικά επίπεδα, κάτι που φαίνεται ξεκάθαρα από την υποδειγματική διάταξη των υποδοχών πάνω στην επιφάνεια της motherboard, που υπογραμμίζει την εμπειρία της Asus στον κατασκευαστικό τομέα. Προφανώς, δε, η αγορά μιας τεχνικά άρτιας motherboard ενδείκνυται για το χρήστη που σκοπεύει να ασχοληθεί με τον υπερχρονισμό. Η A7N8X ικανοποιεί απόλυτα τους φίλους του ευγενούς αυτού αθλήματος, αφού επιτρέπει την αύξηση του FSB μέχρι τα 211MHz (με βήματα του 1MHz) και τη ρύθμιση όλων των παραμέτρων που θα ελαχιστοποιήσουν την πιθανότητα αποτυχίας του εγχειρήματος. Το κόστος της motherboard, ωστόσο, είναι ιδιαίτερα υψηλό και σίγουρα δεν συμβαδίζει με τα προσφερόμενα χαρακτηριστικά. Δίδοντας μικρότερο χρηματικό ποσό ο χρήστης μπορεί να προμηθευτεί ένα καλύτερα εξοπλισμένο μοντέλο (Chaintech) ή μία motherboard που προσφέρει περισσότερες δυνατότητες overclocking. Αν στα προαναφερόμενα προσθέσει κανείς τη δυσλειτουργία του τμήματος τεχνικής υποστήριξης της Asus, που έγινε έντονα αισθητή το τελευταίο έτος, αντιλαμβάνεται ότι η συγκεκριμένη motherboard δεν βρίσκεται στην κορυφή της λίστας προτιμήσεων του χρήστη. Δεν μπορούμε, δυστυχώς, να στηρίξουμε τις αξιώσεις μας για αξιοπιστία σε ένα όνομα!



- Τύπος: Socket 462, chipset: nVIDIA SPP (North Bridge), nVIDIA MCP-T (South Bridge),
- Θύρες: 3xDIMM (DDR), AGP 8x, 5xPCI, 6xUSB 2.0
- Επιπλέον χαρακτηριστικά: S-ATA 133, LAN, AUDIO, FireWire
- Τιμή: € 228,92

Chaintech Zenith 7NJS

Αν και η δημοτικότητα της Chaintech οφείλεται κατά κύριο λόγο στην πολύ καλή σχέση απόδοσης-κόστους που συνοδεύει τα προϊόντα της, τον τελευταίο καιρό γίναμε μάρτυρες της στροφής της εταιρείας στην παραγωγή συσκευών που συνδυάζουν εξαιρετικές επιδόσεις με εξεζητημένο εξοπλισμό και απευθύνονται στους απαιτητικούς χρήστες. Η συγκεκριμένη motherboard δεν συνιστά, λοιπόν, μια οικονομική υλοποίηση του nForce 2, αλλά μια ιδιαίτερα προσεγμένη πρόταση που δεν φοβάται τη σύγκριση με τα μοντέλα της Asus. Ενδεικτικό της διάθεσης της Chaintech να παρουσιάσει ένα όσο το δυνατόν πληρέστερο πακέτο αποτελεί ο συνοδευτικός εξοπλισμός που εντοπίζουμε στο κουτί, ο οποίος περιλαμβάνει, μεταξύ άλλων, τρία "στρογγυλεμένα" καλώδια IDE (στη θέση της αντιαισθητικής κορδέλας), δύο καλώδια S-ATA, ψηφιακή έξοδο ήχου, καθώς και τη συσκευή CBOX2, η οποία τοποθετείται στη θέση ενός drive 5,25" και όχι μόνο αναλαμβάνει τη μεταφορά κάποιων εισόδων USB και FireWire σε προσιτή για το χρήστη θέση, αλλά και ενημερώνει για τη θερμοκρασία του συστήματος. Φυσικά, η δύναμη της motherboard δεν περιορίζεται στο συνοδευτικό υλικό αλλά επεκτείνεται στον τομέα των επιδόσεων, αφού εγγυάται την απόλυτη σταθερότητα του συστήματος κατά την εκτέλεση απαιτητικών εφαρμογών, ενώ παρέχει στο φίλο του overclocking όλα τα απαραίτητα εφόδια ώστε να ωθήσει τον επεξεργαστή στα όριά του (υποστήριξη FSB μέχρι 200MHz, διαιρέτες συχνότητας, ρυθμιστές τάσεων και, τέλος, αν κατεβάσετε την τελευταία έκδοση του BIOS, δυνατότητα αλλαγής του πολλαπλασιαστή του επεξεργαστή). Τα ανωτέρω χαρακτηριστικά καθιστούν την πρόταση της Chaintech την πληρέστερη στην κατηγορία της. Το μόνο ίσως παράπονό μας είναι η θέση των υποδοχών της μνήμης: Βρίσκονται μάλλον κοντά στην AGP, επομένως αν διαθέτετε κάρτα γραφικών με το GeForce Ti 4600 θα αντιμετωπίσετε πρόβλημα όχι τοποθέτησης (η κάρτα χωράει, όπως διαπιστώσαμε στις δοκιμές μας), αλλά επέκτασης, καθώς αν θελήσετε να προσθέσετε μνήμη, θα αναγκαστείτε να αφαιρέσετε προσωρινά την κάρτα σας. Λεπτομέρεια βέβαια, αλλά από μια συσκευή τέτοιου επιπέδου περιμέναμε περισσότερη προσοχή στο συγκεκριμένο τομέα! Τονίζουμε, τέλος, ότι η επεξεργασία του ηχητικού σήματος δεν υλοποιείται με τη χρήση του γνωστού controller ήχου ALC650 AC'97. Στη θέση του εντοπίζουμε έναν controller 8738 της CMedia, ο οποίος προσφέρει θεωρητικά ελαφρώς υποδεέστερες επιδόσεις.



- **Τύπος: Socket 462, chipset: nVIDIA SPP (North Bridge), nVIDIA MCP-T (South Bridge),**
- **Θύρες: 3xDIMM (DDR), AGP 8x, 5xPCI, 6xUSB 2.0**
- **Επιπλέον χαρακτηριστικά: S-ATA 133, LAN, AUDIO, FireWire**
- **Τιμή: € 199,42**

OVERCLOCKING

Στην περίπτωση που είστε οπαδοί του ευγενούς αθλήματος του overclocking, οι motherboards που ενσωματώνουν το nForce 2 θα σας ενθουσιάσουν, μια και επιτρέπουν την αλλαγή του πολλαπλασιαστή του επεξεργαστή μέσα από το BIOS ακόμα και σε μοντέλα που είναι κλειδωμένα. Δεν χρειάζεται, λοιπόν, να κάνετε κάποια επέμβαση στην επιφάνεια του επεξεργαστή σας! Προσοχή όμως, γιατί η εν λόγω μέθοδος εφαρμόζεται μόνο στα μοντέλα που διαθέτουν πυρήνα Thoroughbred-B.

ΕΠΙΛΕΓΟΝΤΑΣ MOTHERBOARD

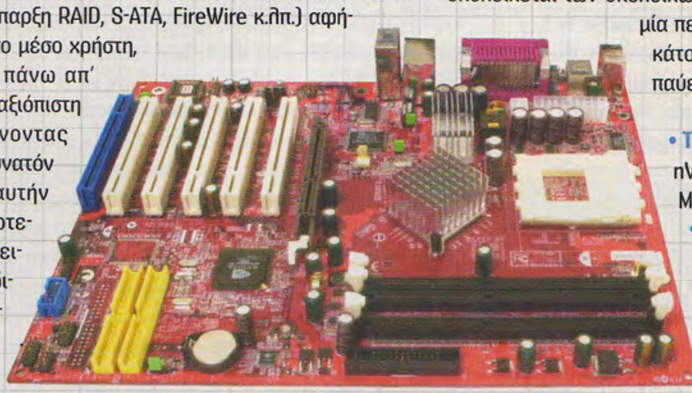
Στο πλαίσιο της αξιολόγησης των δυνατοτήτων του νέου chipset, είχαμε την ευκαιρία να δοκιμάσουμε τέσσερις υλοποιήσεις του φιλόδοξου ολοκληρωμένου της nVIDIA. Προφανώς, οι διαφορές στις επιδόσεις των τεσσάρων motherboards είναι στην πράξη από ανύπαρκτες ως αμελητέες, οπότε δεν έχει κανένα απολύτως νόημα να δημοσιεύσουμε εδώ τα αριθμητικά αποτελέσματα κάποιου benchmark. Ωστόσο, κάθε κατασκευαστής εξοπλίζει το προϊόν του με διαφορετικά χαρακτηριστικά, τα οποία καθορίζουν εν τέλει τον προσανατολισμό κάθε μοντέλου.

Πριν αγοράσετε...

ΤΕΣΣΕΡΙΣ ΔΙΕΚΔΙΚΗΤΕΣ ΤΟΥ ΘΡΟΝΟΥ

MSI K7N2-L

Ο λιτός εξοπλισμός της συγκεκριμένης motherboard της MSI γνωστοποιεί στον καταναλωτή την προσπάθεια της κατασκευάστριας να κρατήσει το κόστος σε όσο το δυνατόν χαμηλότερα επίπεδα. Το γεγονός αυτό δεν είναι βέβαια αρνητικό: Η πολυτέλεια (η οποία εκφράζεται κατά κύριο λόγο με την ύπαρξη RAID, S-ATA, FireWire κ.λπ.) αφήνει παντελώς αδιάφορο το μέσο χρήστη, ο οποίος ενδιαφέρεται πάνω απ' όλα να επενδύσει σε μια αξιόπιστη motherboard, επιτυγχάνοντας ταυτόχρονα μία όσο το δυνατόν συμφέρουσα τιμή. Από αυτήν την άποψη, η K7N2-L αποτελεί άριστη επιλογή. Πρόκειται, κατ' αρχάς, για μια ιδιαίτερα προσεγμένη συσκευή, γεγονός που υπογραμμίζεται από την ύπαρξη συστημάτων παθητικής ψύξης πάνω στους ρυθμιστές της τάσης. Η motherboard αποτελεί εγγύηση για την απρόσκοπτη λειτουργία του συστήματος ακόμα και υπό καθεστώς overclocking (δραστηριότητα που επιτυγχάνεται άνετα, παρεμπιπτόντως, μέσα από μια σειρά ρυθμίσεων του BIOS).

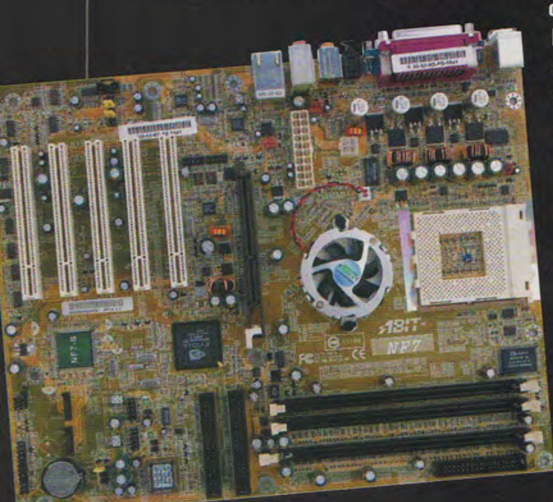


Από εκεί και πέρα, στον τομέα των επιδόσεων η πρόταση της MSI δεν υπολείπεται των υπόλοιπων υλοποιήσεων του ίδιου chipset και σε καμία περίπτωση δεν πρόκειται να απογοητεύσει τον κάτοχό της. Παρόλο που δεν εντυπωσιάζει, δεν παύει να αποτελεί άριστη αγορά!

- **Τύπος:** Socket 462, chipset: nVIDIA SPP (North Bridge), nVIDIA MCP-T (South Bridge),
- **Θύρες:** 3xDIMM (DDR), AGP 8x, 5xPCI, 6xUSB 2.0.
- **Επιπλέον χαρακτηριστικά:** LAN, AUDIO.
- **Τιμή:** € 148,68.

ABIT NF7-S

Αρκετά δυσεύρετες στην ελληνική (και όχι μόνο) αγορά, οι motherboards της Abit έγιναν γνωστές για την εξαιρετική ποιότητα κατασκευής τους αλλά και για τη σταθερότητα την οποία παρέχουν (η ποιότητα των συσκευών της εταιρείας έχει τεθεί υπό αμφισβήτηση τον τελευταίο καιρό από ορισμένους, αλλά οφείλω να σημειώσω ότι δεν έχω ακούσει κανένα "απευθείας" παράπονο από κάτοχο motherboard Abit, ενώ χρησιμοποιώ μοντέλο της εταιρείας εδώ και δύο χρόνια χωρίς κανένα πρόβλημα). Η εξεταζόμενη συσκευή δεν αποτελεί μια τυπική υλοποίηση του nForce 2, αφού προσφέρει εξεζητημένο εξοπλισμό και ενσωματώνει καινοτομίες που τη διαφοροποιούν από τον ανταγωνισμό. Η συσκευή Serillel, για παράδειγμα, είναι ένα εξάρτημα που συναντάμε αποκλειστικά στη συγκεκριμένη motherboard. Πρόκειται στην ουσία για έναν μετατροπέα σήματος IDE σε S-ATA, γεγονός που σημαίνει στην πράξη ότι ο κάτοχος της υπό εξέταση συσκευής δεν θα χρειαστεί να περιμένει την έλευση σκληρών δίσκων που υλοποιούν το νέο πρότυπο (για το S-ATA μιλάμε, φυσικά!), προκειμένου να αξιοποιήσει την αντίστοιχη υποδοχή της motherboard του. Η Abit έχει εφοδιάσει το μοντέλο της με τριφασικό σύστημα ρύθμισης της τάσης, γεγονός που υποδηλώνεται οπτικά με την ύπαρξη 6 τρανζίστορ MOFSET (Metal Oxide Semiconductor Field Effect Transistors, είναι τα "μαύρα παραλληλεπίπεδα" που εντοπίζουμε μεταξύ των πυκνωτών που βρίσκονται δίπλα στο socket), τη στιγμή που ένα σύστημα δύο φάσεων θα είχε μόνο 4. Στην πράξη, ένα τριφασικό σύστημα υπόσχεται καλύτερη θερμική συμπεριφορά, αφού - μιλώντας γενικά - το μεταφερόμενο ηλεκτρικό φορτίο αποκτά ακόμα μία δίοδο για να κινηθεί, άρα αποφεύγεται ο κίνδυνος της υπερφόρτωσης, ο οποίος προφανώς οδηγεί στην υπερθέρμανση. Η απουσία κάποιου συστήματος ψύξης από τους ρυθμιστές της τάσης του μοντέλου, λοιπόν, δεν θα πρέπει να παρεξηγηθεί από το χρήστη, αφού δεν δημιουργεί υπόνοιες για έλλειψη σταθερότητας. Αντιθέτως, το παρόν μοντέλο συνεχίζει την παράδοση της Abit στα προϊόντα που απευθύνονται στους φίλους του overclocking, παρέχοντας ασφάλεια αλλά και άνεση μέσα από τις ρυθμίσεις του γνωστού Soft Menu III (πατενταρισμένη έκδοση BIOS που συνοδεύει όλα τα προϊόντα της εταιρείας). Είναι αξιοσημείωτο, δε, το γεγονός ότι η συχνότητα του FSB μπορεί να φτάσει τα 237MHz (με βήματα του 1MHz)! Η NF7-S δεν απευθύνεται, βέβαια, στον αρχάριο. Στα χέρια ενός έμπειρου χρήστη, αντιθέτως, μπορεί να αποτελέσει πανίσχυρο εργαλείο. Το μόνο μελανό σημείο που εντοπίσαμε ήταν η απουσία των εσοχών που συναντάμε συνήθως περιμετρικά του socket και απαιτούνται για την εγκατάσταση κάποιων συστημάτων ψύξης, παράλειψη που η Abit γνωστοποίησε πως έχει ήδη εξαλειφθεί στις motherboards που βρίσκονται αυτή τη στιγμή στο στάδιο της παραγωγής. Διευκρινίζουμε ότι το συγκεκριμένο μειονέκτημα αφορά μόνο στους σκληροπυρηνικούς overclockers, γιατί οι ψύκτρες που αξιώνουν την ύπαρξη των εν λόγω υποδοχών δεν είναι καθόλου συνηθισμένες στην ελληνική αγορά (π.χ. τα μοντέλα της Globalwin δεν τις χρειάζονται).



- **Τύπος:** Socket 462, chipset: nVIDIA SPP (North Bridge), nVIDIA MCP-T (South Bridge),
- **Θύρες:** 3xDIMM (DDR), AGP 8x, 5xPCI, 6xUSB 2.0
- **Επιπλέον χαρακτηριστικά:** S-ATA, LAN, AUDIO, FireWire
- **Τιμή:** € 199,00

Πριν αγοράσετε...

Διόρθωση για το άρθρο περί Benchmarking

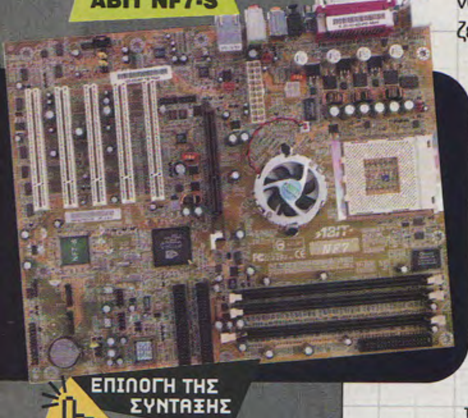
Στο προηγούμενο τεύχος παρουσιάσαμε έναν πλήρη και αναλυτικό οδηγό που αφορούσε στη μεθοδολογία μέτρησης των επιδόσεων των σύγχρονων καρτών γραφικών, συνοδευόμενο βέβαια από εκτενείς δοκιμές των κυριότερων επιταχυντών 3D. Παρά τη σχολαστικότητά μας, δεν αποφύγαμε μια μικρή απροσεξία: Στα δύο benchmarks του UT 2003, οι επιδόσεις της Radeon 9000 στη δοκιμασία "High, 4xAA, 4xAnis" (κόκκινη μπάρα) μεταφέρθηκαν λάθος από τον πρωτότυπο - χειρόγραφο - πίνακα. Οι σωστές τιμές στις πίστες Antalus και Suntemple είναι, λοιπόν, 9,29 και 10,03 αντίστοιχα. Το σφάλμα ήταν βέβαια ολοφάνερο (δεν ήταν δυνατόν η 9000 να "συντρίβει" την 9000 Pro!), οφείλουμε, ωστόσο, να το επισημάνουμε... Ετσι, η συνολική επίδοση της κάρτας πέφτει στο 45,97 και άρα υπολείπεται ελαφρώς της GeForce 4 MX 460 (46,27), διατηρώντας φυσικά την υπεροχή της στον τομέα των χαρακτηριστικών.

ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ

Οι υλοποιήσεις του νέου ολοκληρωμένου της nVIDIA αναμένεται να μονοπωλήσουν το ενδιαφέρον του υποψήφιου αγοραστή που αναζητά τη βέλτιστη πλατφόρμα για τον AthlonXP. Η διαφορά στις επιδόσεις σε σχέση με το παλιότερο KT400 δεν είναι, βέβαια, τόσο σημαντική - σίγουρα όμως υπαρκτή -, ωστόσο το νέο chipset κερδίζει τις εντυπώσεις χάρη στα εντυπωσιακά ενσωματωμένα χαρακτηριστικά. Από εκεί και πέρα, η επιλογή μιας συγκεκριμένης motherboard έχει άμεση σχέση, όπως πάντα, με τις ανάγκες του καταναλωτή. Προφανώς, η πρόταση της MSI κερδίζει αμέσως τον τίτλο της άριστης αγοράς, αφού κοστίζει σημαντικά φθηνότερα από τις υπόλοιπες motherboards, ενώ είναι βέβαιο ότι ο μέσος χρήστης αδιαφορεί για εξεζητημένα χαρακτηριστικά (S-ATA, FireWire), τα οποία άλλωστε δεν αξιοποιούνται από τις υπάρχουσες περιφερειακές συσκευές. Η υλοποίηση της Chaintech, από την άλλη πλευρά, είναι σίγουρο ότι θα αποτελέσει την επιλογή του χρήστη που ενδιαφέρεται να επενδύσει στο πληρέστερο πακέτο της αγοράς. Η αξιοπιστία της συσκευής κινείται σε υψηλά επίπεδα, ενώ ο προσφερόμενος εξοπλισμός εντυπωσιάζει. Ο τίτλος της "επιλογής σύνταξης", όμως, ανήκει δικαιωματικά στο μοντέλο της Abit. Μπορεί να κοστίζει όσο και η Chaintech, προσφέροντας μάλιστα λιγότερα αξεσουάρ, εντούτοις το υψηλό επίπεδο σταθερότητας που επιτυγχάνεται μέσω του τριφασικού συστήματος ρύθμισης της τάσης, σε συνδυασμό με τις εξαιρετικές δυνατότητες υπερχρονισμού καθιστούν τη NF7-S ιδανικό σύντροφο για τον power user. Το μοντέλο της Asus, πάλι, δεν μας έπεισε. Η ποιότητα κατασκευής είναι, βέβαια, κορυφαία, όμως πέραν τούτου δεν αριστεύει σε καμία κατηγορία, ενώ αποτελεί και το ακριβότερο μοντέλο της αγοράς. Περιμέναμε σαφώς περισσότερα!

Το τελευταίο ερώτημα που καλείται να απαντήσει το παρόν άρθρο είναι το κατά πόσο αξίζει τον κόπο να θυσιάσει κανείς τα επιπλέον χαρακτηριστικά του nForce 2 επενδύοντας σε κάποιο παλιότερο μοντέλο με το KT400, με στόχο τη διατήρηση του κόστους σε όσο το δυνατόν χαμηλότερα επίπεδα. Αν αναλογιστούμε ότι μια μέση υλοποίηση του KT400 (π.χ. το μοντέλο 7VA της Gigabyte) δεν κοστίζει λιγότερο από € 110,00, καταλήγουμε στο συμπέρασμα ότι η οικονομική διαφορά είναι ασήμαντη. Η γενική οδηγία που έχουμε να δώσουμε στο χρήστη είναι να μην επιδιώκει να "κόψει" χρήματα από τη motherboard, τη στιγμή που είναι η κύρια υπεύθυνη για τη σταθερότητα αλλά και τη δυνατότητα αναβάθμισης του συστήματος. Αν θέλετε να κάνετε οικονομία, προτιμήστε έναν φθηνότερο επεξεργαστή ή μια ελαφρώς υποδεέστερη κάρτα γραφικών!

ABIT NF7-S



ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PCmaster

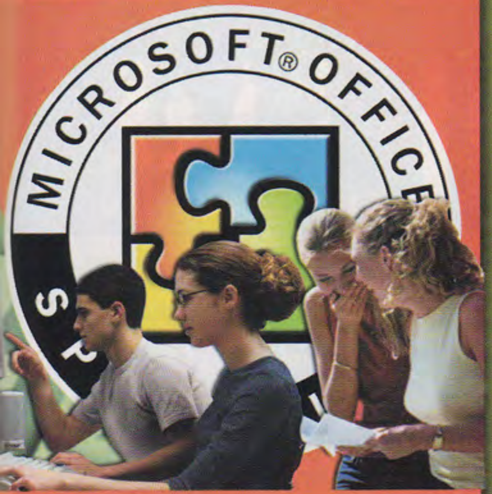


ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΜΕΤΑΞΥ MCP ΚΑΙ MCP-T

	MCP *Media and Communications Processor*	**MCP-T** *Media and Communications Processor Turbo*
Controller σκληρού δίσκου	U-ATA133	U-ATA133
Controller USB	6xUSB 2.0 ή 1.1	6xUSB 2.0 ή 1.1
Controller FireWire	Όχι	IEE1394a
Controller ήχου	AC'97 2.1, 6 κανάλια	AC'97 2.1 + nVIDIA APU, 6 κανάλια, αυτόνομη επεξεργασία ήχου, λειτουργία κατά το πρότυπο Dolby Digital 5.1, ενσωματωμένος κωδικοποιητής
Controller δικτύου	nVIDIA MAC (Media Access Controler), μονός	nVIDIA + 3COM Dualnet, διπλός

Οι τιμές που αναφέρονται στο άρθρο αποτελούν ενδεικτικές καταστημάτων και περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%.

Παγκόσμιος Διαγωνισμός Microsoft Office Specialist



Η Microsoft αναζητά τους καλύτερους στο Word και το Excel σε όλο τον κόσμο.
Μήπως αναζητά εσένα;

Αν είσαι μαθητής ή φοιτητής, δείξε τις ικανότητές σου συμμετέχοντας στον Παγκόσμιο Διαγωνισμό του Microsoft Office, αποκτώντας παράλληλα τη διεθνούς κύρους πιστοποίηση Microsoft Office Specialist. Σε αυτό το διαγωνισμό όλοι είναι νικητές. Η πιστοποίηση Microsoft Office Specialist σου παρέχει ένα διεθνώς αναγνωρισμένο πτυχίο και θεμελιώνει με γερές βάσεις το μέλλον σου. Τώρα είναι η καλύτερη στιγμή για να αποδείξεις τις γνώσεις σου και να κερδίσεις σημαντικά δώρα.

ΠΟΙΟΣ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΣΥΜΜΕΤΑΣΧΕΙ;

Μπορούν να συμμετάσχουν μαθητές και φοιτητές οποιουδήποτε ακαδημαϊκού ιδρύματος της Ελλάδας ή του εξωτερικού. Όλοι οι νικητές θα πρέπει να αποδείξουν την ιδιότητά τους αυτή πριν από την παραλαβή των δώρων τους.

ΠΩΣ ΜΠΟΡΩ ΝΑ ΣΥΜΜΕΤΑΣΧΩ;

Πήγαινε σε ένα Κέντρο Πιστοποίησης Microsoft Office Specialist από 30 Ιανουαρίου μέχρι 18 Απριλίου 2003. Αν θέλεις, χρησιμοποίησε τα ειδικά εκπτωτικά κουπόνια που μπορείς να αποκτήσεις με αγορά του MS Office Student σε ειδικές τιμές ή από επιλεγμένους συνεργάτες. Πάρε μέρος στην εξέταση για Word 2000 ή Excel 2000. Συμπλήρωσε εκεί την ειδική φόρμα συμμετοχής στο διαγωνισμό με την καθοδήγηση του υπεύθυνου του εξεταστικού κέντρου.

ΠΟΥ ΓΙΝΕΤΑΙ Ο ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ;

Ο διαγωνισμός λαμβάνει χώρα σε προκαθορισμένα εξεταστικά κέντρα. Οι νικητές κάθε χώρας θα ταξιδέψουν στο Ορλάντο των ΗΠΑ, όπου στις 19 Μαΐου στο συγκρότημα της Disney Coronado Springs στην Disneyland θα διαγωνιστούν για την ανάδειξη του παγκόσμιου νικητή. Για να βρεις το κοντινότερο στον τόπο διαμονής σου εξεταστικό κέντρο που συμμετέχει στο διαγωνισμό, κάλεσε το 210 9837301 ή επισκέψου το Διαδίκτυο στη διεύθυνση www.mous.gr/competition.

ΤΙ ΜΠΟΡΩ ΝΑ ΚΕΡΔΙΣΩ;

Το πρώτο δώρο είναι ένα ταξίδι στο Ορλάντο με διαμονή στην Disneyland. Ο δεύτερος νικητής θα κερδίσει ένα Xbox της Microsoft, ενώ ο τρίτος και ο τέταρτος νικητής θα κερδίσουν από ένα δωρεάν Σαββατοκύριακο για 2 άτομα σε ξενοδοχεία της αλυσίδας Best Western.

Με την αγορά του MS Office Student σε ειδική φοιτητική τιμή, έχεις έκπτωση € 20,00 στο δικαίωμα συμμετοχής στην πιστοποίηση.

1ο δώρο

Ένα ταξίδι στο Ορλάντο των ΗΠΑ με διαμονή στην Disneyland



2ο δώρο

Ένα Xbox από τη Microsoft



3ο & 4ο δώρο

Best Western

Από 1 Σαββατοκύριακο σε ξενοδοχείο Best Western στην Ελλάδα



Zante Park, Ζάκυνθος



Plaza, Ρόδος

και ακόμη...

10 ασύρματα πληκτρολόγια και ποντίκια από τη Microsoft



20 εγκυκλοπαίδειες Encarta από τη Microsoft



ΕΙΔΙΚΑ ΓΙΑ ΤΟ PC MASTER

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 210 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

ΟΝΟΜ/ΜΟ ....

E-MAIL .... ΙΔΙΟΤΗΤΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... Τ.Κ. ....

ΠΟΛΗ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΚΑΤΑΡΑΜΕΝΑ

Η στήλη "Troubleshooter" περιμένει τις απορίες σας! Προσοχή, όμως. Οι επιστολές και τα e-mails σας για να δημοσιευτούν, πρέπει να πληρούν κάποιες προϋποθέσεις για να είναι για εμάς ευκολότερο να καταλάβουμε το πρόβλημά σας και να δώσουμε κάποια λύση. Πάμε, λοιπόν, για τους χρυσούς κανόνες του Dr PCM:

- **Οι επιστολές σας πρέπει να είναι γραμμένες στα ελληνικά - και όχι στα... greeklish - και στο μονοτονικό σύστημα. Επίσης, μη γράφετε μόνο με ΚΕΦΑΛΑΙΑ!**
- **Μην παραλείπετε να αναφέρετε, ανεξαρτήτως της φύσης του προβλήματος, το configuration του συστήματός σας (CPU, motherboard, μνήμη, VGA, κάρτα ήχου, λειτουργικό σύστημα), καθώς και κάθε άλλο στοιχείο που μπορεί να σχετίζεται με το πρόβλημά σας.**
- **Φροντίστε οι επιστολές και τα e-mails σας να είναι σύντομα και περιγραφικά (δεν χρειάζεται να εξυμνείτε τον Sark-Sat, η στήλη "Troubleshooter" είναι εκτός της δικαιοδοσίας του), αποφεύγοντας τις γενικότητες.**
- **Μη συμπεριλαμβάνετε στην ίδια επιστολή θέματα που δεν έχουν να κάνουν με τη θεματολογία της στήλης.**
- **Σε περίπτωση που έχετε λειτουργικές απορίες για παιχνίδια (και όχι απορίες όπως "πώς θα περάσετε το τάδε κομμάτι στην τάδε πίστα"), φροντίστε να περιγράφετε ακριβώς το πρόβλημα, αν έχετε κάποιες ενδείξεις.**



Κανένας δεν θα ησυχάσει ποτέ από τα καταραμένα λειτουργικά συστήματα που... κατασπαράζουν τόσο την υπολογιστική ισχύ όσο και την υπομονή μας! Ειδικά στην περίπτωση των XP, τα πράγματα δυσκολεύουν αν πρόκειται για παλιές συσκευές ή παλιά προγράμματα και παιχνίδια. Οσον αφορά στα τελευταία, μπορείτε να ρίξετε μια ματιά στο γράμμα του φίλου μας Αγγελου, στον οποίο συστήνουμε το NTVDM (NT Virtual DOS Machine), ένα πρόγραμμα που εξομοιώνει τις λειτουργίες του DOS στα 32μπιτα Windows (NT, 2000, XP) και πιθανώς θα σας λύσει τα χέρια όσον αφορά σε παλαιότερα παιχνίδια που δεν τρέχουν.

Κατά τα άλλα, η πιο επίπονη διαδικασία που αφορά στα XP είναι το άμεσο upgrade! Δυστυχώς, είναι θέμα τύχης να αλλάξετε εξ ολοκλήρου το σύστημά σας (motherboard, επεξεργαστή, κάρτα γραφικών) κρατώντας το δίσκο με το λειτουργικό και τα προγράμματα που είχατε εγκαταστήσει στο παλιό σύστημα και όλα να σας πάνε ρολόι! Εχω ακούσει για μερικές τέτοιες περιπτώσεις, αλλά έχω ακούσει και για άλλες που αντιμετωπίζουν πολλά προβλήματα. Το πρόβλημα γίνεται ακόμα πιο εκνευριστικό, όταν ενώ στα Windows 98 το σύστημα ύστερα από μια τέτοια "χειρουργική επέμβαση" δουλεύει ρολόι, στα "υπερ-σταθερά-συμβατά" XP, διαλύεται ο... κόσμος! Δυστυχώς σε τέτοιες περιπτώσεις, το format και η εγκατάσταση απ' την αρχή είναι μονόδρομος. Και πάλι όμως, μη νομίζετε πως όλα θα πάνε εξαρχής καλά! Υπάρχουν περιπτώσεις που οι drivers της motherboard, της κάρτας γραφικών και άλλων συσκευών δεν λειτουργούν σωστά. Η μόνη συμβουλή είναι να κρατάτε τις 3 τελευταίες εκδόσεις drivers για κάθε συσκευή σας και να δοκιμάζετε ποια λειτουργεί καλύτερα. Σίγουρα οι νεότεροι drivers έχουν ως αποτέλεσμα τη βελτίωση των επιδόσεων, αλλά συχνά δεν λειτουργούν σωστά, ειδικά αν είναι alpha ή beta. Προτιμάτε, λοιπόν, final εκδόσεις των drivers και κάθε είδους προγράμματος που βάζετε στον υπολογιστή σας και πριν να τους εγκαταστήσετε, διαβάζετε πάντα προσεκτικά τις οδηγίες που τους συνοδεύουν. Σταυρώστε και τα δάχτυλά σας, καλού-κακού.

Τα παράθυρα της φυλακής είναι για τους λεβέντες!

του Dr PCM
trouble@pcmaster.gr

WINDOWS

ΠΑΡΕ ΝΑ 'ΧΕΙΣ

Εχω AMD Athlon 1GH, motherboard QDI Kinetiz 7B, 384MB SDRAM (256+128), κάρτα γραφικών Manli Radeon 7500 64MB, κάρτα ήχου Creative SB Audigy Player, σκληρό 20GB ATA100, κάρτα MPEG Creative DXR3 με λειτουργικό Win ME. Ακόμη έχω DVD Philips (4ετίας και δεν γνωρίζω τεχνικά χαρακτηριστικά) (IDE 1 Slave), CD-RW Plextor 24x (IDE 2 Master) και CD-ROM Creative 52x MX (IDE 2 slave). Το πρόβλημά μου είναι ότι για τα μουσικά αρχεία μου χρησιμοποιώ το Playcenter 2, το οποίο κολλάει συνέχεια για διαφορετικούς λόγους κάθε φορά. Οταν από το skin δίνω την εντολή Open, το Playcenter κολλάει για αρκετή ώρα και ίσως να εμφανίσει τις επιλογές του Open όταν ξαναδοκιμάσω και αν ξεκολλήσει μόνο του. Ακόμα, όταν είμαι σε jukebox mode, υποτίθεται ότι μπορώ να γράψω ένα αρχείο πατώντας επάνω του και δίνοντας την εντολή Transfer. Ομως το πρόγραμμα δεν αναγνωρίζει το CD-R (αναφέρει: No drive found). Πώς μπορώ να κάνω το Playcenter να αναγνωρίσει το CD-R (κάποια περίοδο το αναγνώριζε, το είχα χρησιμοποιήσει, αλλά λίγες μέρες προτού μεταβώ σε ME από Win98 και τώρα που σας γράφω, σταμάτησε να το αναγνωρίζει); Αναβάθμισα τον driver (σε version 2.5) και από τα settings του Playcenter ορίζω ότι το CD-R είναι E:, αλλά και πάλι δεν το βρίσκει. Επίσης, θα ήθελα να μου πείτε αν η παραπάνω συνδεσμολογία όσον αφορά στα drives είναι η ιδανική για να χρησιμοποιώ το CD-R μόνο για εγγραφή, το DVD μόνο για ταινίες και το CD-ROM για ανάγνωση (σε data CD και copy on the fly). Θα μου συστήνατε να κρατήσω την Dxr3 ή δεν χρειάζεται να είναι στο σύστημα (λόγω κάρτας γραφικών);

pareisaktosvm@hotmail.com

Για το Playcenter το μόνο που έχουμε να σε συμβουλέψουμε είναι να το ξαναπεράσεις και αν δεν λειτουργεί, να το ξεχάσεις και να βάλεις κάτι άλλο. Πάντως για την ιστορία, δοκίμασε να εγκαταστήσεις τον ASPI driver της Adaptec και ΙΣΩΣ το πρόβλημα διορθωθεί. Συνήθως αυτό φταίει όταν δεν αναγνωρίζονται συσκευές CD-Write κ.λπ. Οσον αφορά στη συνδεσμολογία, ο δίσκος θα πρέπει να είναι με το CD ανάγνωσης και το DVD με το CD εγγραφής. Θα πρέπει, δηλαδή, σε άλλο controller να έχεις την "πηγή" δεδομένων (δίσκο/CD ανάγνωσης) και σε άλλον τον εγγραφέα. Τέλος, η DXR3 μάλλον δεν σου χρειάζεται, καθώς η 7500 έχει hardware επιτάχυνση για αναπαραγωγή MPEG2 (iDCT).

ΑΝΗΚΟΥΣΤΟ!

Εχω έναν AMD 1,2 GHz, 256MB μνήμη, 20GB σκληρό δίσκο, QDI motherboard, GeForce2 MX200 και SoundBlaster PCI 128. Πρόσφατα έκανα format στο δίσκο για να βάλω Windows 98 και XP μαζί. Ολα πήγαιναν μια χαρά, μέχρι τη στιγμή που αποφάσισα να κάνω format τα 98 επειδή αυξομειωνόταν συνέχεια ο ελεύθερος χώρος του δίσκου σε αυτό χωρίς λόγο. Ομως επειδή τα XP είχαν μπει πάνω από τα 98, όπως καταλαβαίνετε δεν μπορούσα να μπω ούτε στα XP. Τέλος πάντων, τελικά κατόρθωσα να βάλω ξανά τα 98. Ομως έτσι προκλήθηκε πρόβλημα με την κάρτα ήχου, αφού δεν μπορώ να ακούσω σε κανένα από τα δύο λειτουργικά είτε MP3 είτε ήχους των Windows (ακούγεται κάτι σαν γρατσούνισμα). Ευτυχώς, στα παιχνίδια δεν υπάρχει πρόβλημα, αφού οι ήχοι ακούγονται μια χαρά. Το πρόβλημα εμφανίζεται και στα βίντεο, αφού

ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

Αγαπητό "PC Master",
Είμαι καινούριος αναγνώστης (μόλις 2 μηνών) και θέλω να ρωτήσω τι είναι το T&L hardware support που ζητά το παιχνίδι Battlfield 1942;

mailto:bongeo@mail.gr

Το T&L είναι ένας μηχανισμός γραφικών που ενσωματώνεται στις νεότερες κάρτες γραφικών (όλες οι GeForce, συμπεριλαμβανομένων των MX, και όλες οι Radeon και η Matrox Parhelia) και διαχειρίζεται τις ρουτίνες των γεωμετρικών φωτισμών και παραμορφώσεων που μπορεί να διαθέτει η μηχανή γραφικών κάποιου παιχνιδιού. Παλαιότερα, οι διαδικασίες αυτές πραγματοποιούνταν από τον επεξεργαστή του συστήματος, με αποτέλεσμα να επιβαρύνεται πολύ σε ταχύτητα. Πλέον οι γεωμετρικοί αυτοί μηχανισμοί χρησιμοποιούνται σχεδόν στο σύνολο των νέων games. Η έλλειψη hardware υποστήριξής τους έχει αντίκτυπο τόσο στην ποιότητα των γραφικών όσο και στην ταχύτητα του συστήματος. Μάλιστα, πολλά παιχνίδια δεν τρέχουν καν χωρίς την ύπαρξή της.

TIP ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ

Συγχαρητήρια για την πολύ καλή στήλη σας. Σας έγραψα για να σας ενημερώσω για τη σελίδα http://www.glidos.net/index.html, όπου μπορείτε να βρείτε λύσεις για το πώς θα παίζετε παιχνίδια με GLIDE API (το ιστορικό όσο και "νεκρό" πρότυπο της 3dfx) σε κάρτες nVIDIA, αφού παρατήρησα ότι πολλοί αναγνώστες σας είχαν απορίες. Το μειονέκτημα είναι ότι πρέπει να καταβάλετε μια χρηματική εισφορά για να φύγουν τα ενοχλητικά logo κατά τη διάρκεια των παιχνιδιών.

ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

? Είμαι φανατικός αναγνώστης σου και θα ήθελα να σε ρωτήσω κάτι. Αυτά που θα χρειαστείς είναι: Intel Celeron 600MHz, Hercules 3D Prophet II MX, 256MB RAM. Που λες... πήρα το Morrowind αλλά παίζει λίγο αργά. Εχω κατεβάσει τους τελευταίους drivers για την κάρτα μου, αλλά το αποτέλεσμα είναι το ίδιο. Τι να κάνω;

gusco@e-free.gr

! Αναβάθμιση όχι της κάρτας γραφικών, αλλά ολόκληρου του συστήματος! Πρακτικά, τίποτα από τα τρία χαρακτηριστικά του συστήματός σου δεν επαρκεί πλήρως για τις απαιτήσεις των σύγχρονων games! Οτιδήποτε κάτω από 1000άρη, με κάρτα τουλάχιστον συμβατή με DirectX 8 (ρίξε μια ματιά στο μεγάλο συγκριτικό του προηγούμενου τεύχους - ειδικά το κομμάτι για το Morrowind λέει πολλά), δεν φτάνει για να σηκώσει παιχνίδια στις μέρες μας...

με τους drivers των XP τρέχουν αργά, ενώ με τους drivers της κάρτας πολύ γρήγορα. Σας παρακαλώ πείτε μου τι να κάνω;

lamfoit@yahoo.gr

1. Βάλε τους drivers που δουλεύουν καλύτερα.

2. Ο χώρος αυξομειώνεται εξαιτίας του μεταβαλλόμενου swap file. Αν δεν θέλεις καθόλου swap file, σου χρειάζεται μπόλικη μνήμη!

3. Δυνάμωσε όλα τα sliders του audio mixer στο τέρμα και απενεργοποίησε το mute. Ελεγξε και πάλι τα καλώδιά σου και στη συνέχεια βάλε τα ηχεία στη διαπασών και "γρατσούνα την κιθάρα" (όποιος βρει από ποια ταινία είναι αυτή η φράση, κερδίζει ένα τοπικό λούσιμο από τη Μαρμαρά). Αν όλα λειτουργούν κανονικά αλλά το πρόβλημα συνεχίζεται, κατάργησε την κάρτα και εγκατάστησέ την από την αρχή. Αν παρόλα αυτά το πρόβλημα επιμένει, μάλλον δεν διορθώνεται, οπότε κάνε μια διορθωτική εγκατάσταση των XP.

4. Για να "νταουνιάσεις", να σου πούμε πως υπήρχε τρόπος να αφαιρέσεις δίχως πρόβλημα τα Windows 98, αλλά είναι ολίγον τι δύσκολος και επικίνδυνος. Δεν σου τον συνιστούμε αν δεν γνωρίζεις ΑΚΡΙΒΩΣ τι και πώς θα το κάνεις. Διάβασε την απάντηση νούμερο 5 για αναλυτική εξήγηση!

5. Θα πρέπει να σβήσεις τα αρχεία των Windows 98 από το δίσκο όπου βρίσκονται (όπως το Autoexec.bat και το Config.sys) και να αφήσεις σε αυτόν ΜΟΝΟ τα αρχεία των Windows XP. Από εκεί και έπειτα, θα μπορείς να μπεις στα XP και τα 98 δεν θα υπάρχουν, αλλά δεν θα έχουν διαγραφεί και από το αρχικό μενού. Για να φύγουν και από εκεί και να "καθαρίσει" ο υπολογιστής σου, θα πρέπει να ξανατρέξεις την εγκατάσταση των Windows XP από το original CD τους και να δηλώσεις πως δεν θέλεις να τα εγκαταστήσεις εκ νέου, αλλά να διορθώσεις μια υπάρχουσα εγκατάσταση. Μη διαλέξεις την αρχική επιλογή "repair with recovery console" που θα σου εμφανίσουν, γιατί η πραγματική επιλογή διόρθωσης εμφανίζεται ύστερα από αυτήν. Επειτα από μια κανονική, πλήρη εγκατάσταση των Windows XP, το σύστημά σου θα κρατήσει τις ρυθμίσεις που είχε, αλλά θα εξαφανίσει εντελώς τα 98άρια.

Quiz

"Ο αριθμός των transistors στους επεξεργαστές θα διπλασιάζεται κάθε 2 χρόνια." Αυτά ήταν τα λόγια των:

- **Gordon Moore, το έτος 1965 *(πρόεδρος της Intel)***
- **Tom Watson Jr, το έτος 1956 *(ηγέτης της IBM)***
- **William Gates, το έτος 1986 *(Ιδρυτής της Microsoft)***

Λύση προηγούμενου κουίζ: Τέσσερις

Α-ΔΙΚΤΥΟ!

Εχω έναν φορητό υπολογιστή Compaq Armada 110, με κάρτα δικτύου Intel Pro/100 mobile combo adapter. Πριν από έναν μήνα αγόρασα και ένα desktop PC και τοποθέτησα μια κάρτα δικτύου Genius 10/100 PCI. Το λειτουργικό σύστημα που χρησιμοποιώ είναι τα Windows (Me, XP αντίστοιχα). Οι υπολογιστές συνδέονται μεταξύ τους με καλώδιο RJ45. Εχω κάνει του κόσμου τις ρυθμίσεις και έχω ακολουθήσει τις οδηγίες ενός προηγούμενου "Do it Yourself", αλλά τίποτα! Τα μεν XP αναφέρουν πως αφαιρέθηκε το καλώδιο, ενώ κατά την εκκίνηση η κάρτα δικτύου υπάρχει αλλά με την αναφορά "media test failed" (ή κάτι τέτοιο). Σε παρακαλώ, αν μπορείς, βοήθησέ με!

Φιλικά,
Βαγγέλης
vagellis@ath.forthnet.gr

Το πρόβλημα μάλλον οφείλεται στο καλώδιο που χρησιμοποιείς. Για τη σύνδεση δύο υπολογιστών χωρίς HUB χρησιμοποιείται ένα ειδικό καλώδιο, το οποίο έχει διαφορετική συνδεσμολογία στις δύο άκρες του (έτσι ώστε η "είσοδος" στη μία πλευρά να αντιστοιχεί με την "έξοδο" στην άλλη κ.ο.κ.). Τα απλά καλώδια RJ45 (δηλ. Category 5) που μάλλον έχεις συνδέσει, δεν κάνουν. Το ειδικό αυτό καλώδιο πουλιέται στα καταστήματα και αναφέρεται ως "Crossover cable", όπως είχαμε άλλωστε γράψει και στο σχετικό άρθρο που δημοσιεύσαμε στο "PCM" αρκετά τεύχη πριν.

ΑΥΤΟ ΕΙΝΑΙ ΑΠΟ Τ' ΑΓΡΑΦΑ!

Εχω το Plextor 40/12/40 και έχω πραγματοποιήσει αρκετές εγγραφές μέχρι τώρα (θα μπορούσα να πω ότι δεν είμαι τελείως άσχετος). Αγόρασα πρόσφατα κάποια άδεια δισκάκια, συγκεκριμένα τα Mitsui SG Ultra που (υποτίθεται) υποστηρίζουν 48x. Οσες φορές όμως και αν προσπάθησα, δεν μπόρεσα να γράψω πάνω από 32x. Δοκίμασα με διάφορα προγράμματα, όπως τα Nero, Clone CD, και με διαφορετικές ρυθμίσεις σε κάθε τεστ. Με άλλα δισκάκια, όπως τα Verbatim, στην ίδια ταχύτητα δεν είχα πρόβλημα. Τώρα θα μου πεις, για λίγα CDs κάνεις έτσι; Ελα όμως που δεν είναι λίγα αλλά 200!

v_viper35@hotmail.com

Τα μοντέρνα CDs, συσκευές και προγράμματα εγγραφής επιλέγουν αυτόματα τη "βέλτιστη ταχύτητα εγγραφής", ανάλογα με την όλη διαρρύθμιση (τη συσκευή, τα δισκάκια μα και το περιεχόμενο που θα γραφτεί σε αυτά). Για παράδειγμα, αν θέλεις να γράψεις ένα κλειδωμένο παιχνίδι, όλα τα προγράμματα του είδους "ρίχνουν" την ταχύτητα εγγραφής στο μισό. Σε μερικά προγράμματα αυτό μπορεί να απενεργοποιηθεί - μπο-

ρείς δηλαδή να θέσεις "με το έτσι θέλω" την ταχύτητα εγγραφής ή να απενεργοποιήσεις την "ανίχνευση βέλτιστης ταχύτητας". Το Alcohol 120% παρέχει στα settings του μια τέτοια επιλογή.

DRIVERS & DETONATORS

Γεια σας, Ονομάζομαι Μίλτος Μάτσιος και έχω κάποιες απορίες σχετικά με τις κάρτες γραφικών γενικά και με τη δική μου ειδικότερα. Εχω ακούσει πως ένα σημαντικό μέρος της απόδοσης μίας κάρτας γραφικών εξαρτάται από τους drivers και τους detonators. Θα ήθελα να μου εξηγήσετε, αν μπορείτε, τι ακριβώς είναι οι detonators και τη σημαντικότητα των drivers. Εχω την κάρτα γραφικών GeForce 4 MX 440 και θα ήθελα να μου πείτε πώς μπορώ να κατεβάσω τους τελευταίους drivers και detonators ή και άλλα χρήσιμα "κολπάκια" για να ανεβάσω την απόδοσή της.

Σας ευχαριστώ εκ των προτέρων.

miltosmama@hotmail.com

Φίλε Μίλτο,

Προφανώς οι πληροφορίες σου σε έχουν μπερδέψει. Γενικά drivers (ελληνιστί "οδηγοί") είναι ένα πακετάκι προγραμμάτων που επιτρέπει την καλή συνεργασία κάθε συσκευής (είτε είναι κάρτα είτε περιφερειακό κ.λπ.) με το σύστημα. Η κάρτα γραφικών έχει τους δικούς της drivers και, φυσικά, κάνουν αυτή τη δουλειά. "Detonators" είναι απλώς η ονομασία των αντίστοιχων drivers της nVIDIA για τις κάρτες της. Τους τελευταίους drivers, λοιπόν, για την κάρτα σου θα τους βρεις στη σελίδα www.nvidia.com. Με το που θα τους εγκαταστήσεις, κάνοντας δεξί κλικ στο desktop και επιλέγοντας Properties, μπορείς μέσω αυτών να ανεβάσεις τη συχνότητα λειτουργίας της κάρτας σου, ανεβάζοντας συνεπώς και την απόδοσή της, καθώς και να παίξεις με τις ρυθμίσεις των χαρακτηριστικών της.

Οι drivers είναι ένα πακετάκι προγραμμάτων που επιτρέπει την καλή συνεργασία κάθε συσκευής με το σύστημα.

CPU... ΑΛΟΙΦΗ!

Εχω μία Elite k7s5a SocketA mainboard με επεξεργαστή AMD Athlon 1200 + και σκοπεύω να αγοράσω έναν Athlon Xp 2000+. Θα τον "σηκώσει" η motherboard μου; Διάβασα κάπου ότι όταν εγκαθιστάς CPU τεχνολογίας AMD, προτού τοποθετήσεις τον cooler πρέπει να βάλεις στην επάνω μεριά του επεξεργαστή μια σταγόνα θερμοαγώγιμη αλοιφή. Ισχύει κάτι τέτοιο; Αν ναι, από πού μπορώ να προμηθευτώ την εν λόγω αλοιφή;

believe@aias.gr

Σύμφωνα με τις επίσημες δοκιμές της Elite, η motherboard σου σηκώνει μέχρι Athlon XP 2100+ (TB "A") και XP 2600+ (TB "B"), φυσικά εγκαθιστώντας το απαραίτητο BIOS update (θα το βρεις στη σελίδα http://www.ecs.com.tw/download/bios_m.htm) και ακολουθώντας κατά γράμμα τις υπάρχουσες οδηγίες. Η θερμοαγώγιμη αλοιφή εφαρμόζεται σε όλους τους επεξεργαστές, καθώς κάνει καλύτερη την επαφή του επεξεργαστή με την ψύκτρα. Θα τη βρεις σε καταστήματα όπως το Hac Shop (www.hacshop.gr) ή το Ram Shop (www.ramshop.gr).

Ο ATHLON ΠΟΥ ΕΓΙΝΕ... DURON!

Διαβάζω το περιοδικό σας τον τελευταίο καιρό μετά μανίας. Το πρόβλημα που αντιμετωπίζω με τον Mr. PC είναι το εξής: Εβαλα έναν AMD Athlon XP 2200+ πάνω στη motherboard της Asus A7V333 με αρχική έκδοση BIOS μάλλον την 1011. Ωστόσο, η motherboard επιμένει ότι ο επεξεργαστής είναι Duron και μάλιστα συγχρονισμένος στα 1800! Απ' όσο ξέρω Duron σε αυτή τη συχνότητα δεν υπάρχουν ούτε καν στα εργαστήρια. Σκέφτηκα να αναβαθμίσω το BIOS της motherboard στην έκδοση 1015, αλλά και πάλι τα ίδια. Για να καταλάβετε τι εννοώ, επισυνάπτω φωτογραφικά ντοκουμέντα (ούτε ο Μάκης να ήμουν!). Τα λοιπά στοιχεία του PC μου είναι: Kingston DDR 256MB στα 333MHz, Matrox Millennium G200, 40GB Seagate, 350Watt Adronics, Zoom modem, 56k Flex HCF internal, Planet 10/100 Mbits.

Μιχάλης Τοπαλούδης
mojiro@otenet.gr

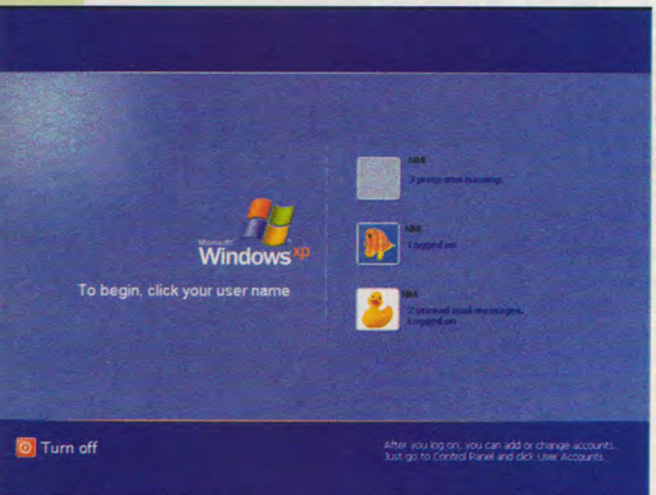


ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

? Θα ήθελα να μου προτείνει κάποιος ένα πρόγραμμα το οποίο να μπορεί να ενώνει περισσότερα από ένα βιντεάκια σε ένα και μόνο βίντεο χωρίς να χαλάει η εικόνα και ο ήχος και να σου δίνει τη δυνατότητα να κόβεις κομμάτια από αυτά τα βίντεο, π.χ. σε μία ταινία τις διαφημίσεις. Κάτι σαν το Windows Movie Maker από Windows XP αλλά καλύτερο.

zouve666@yahoo.gr

! Αν μιλάς για αρχεία που μετατρέπεις σε .avi, φυσικά προτείνουμε το Virtual Dub!



Αυτή είναι η οθόνη εκκίνησης των Windows XP. Βλέπετε τα όμορφα εικονιδιάκια που προκαλούν το χρήστη να τα κλικάρει... Αυτό που λείπει, βεβαίως, είναι ένα προειδοποιητικό σήμα, όπως "enter at your own risk" ή κάτι παρόμοιο...

Κατ' αρχάς, η motherboard αναγνωρίζει αυτόματα τον επεξεργαστή, εκτός και αν έχεις πειράξει κάτι από μόνος σου. Κάνε, καλού-κακού, ένα reset στο BIOS (δες στις οδηγίες της A7V333 για το κατάλληλο Jumperάκι) μήπως και έχει συμβεί κάτι. Αν το πρόβλημα παραμείνει, τότε δύο πράγματα μπορώ να υποθέσω:

A) Χρησιμοποιείς water-cooling (ή κάποιο άλλο σύστημα) που μειώνει υπερβολικά τη θερμοκρασία του επεξεργαστή σου. Οι caches των Athlon XP τείνουν να απενεργοποιούνται όταν η θερμοκρασία τους πέφτει υπό το 0.

B) Είναι ελαττωματικό το chip. Είναι γνωστό ότι οι επεξεργαστές Duron, Celeron αλλά και πολλά chips γραφικών της ATI (η 9500, για παράδειγμα) αλλά και της nVIDIA είναι "ελαττωματικοί" Athlon, Pentium 4 και 9700 αντίστοιχα. Πρόκειται για παρτίδες επεξεργαστών που κατά τη διάρκεια της παραγωγής σκάρτεψαν σε κάποια σημεία, όπως στις cache (όταν πρόκειται για CPUs) ή στα rendering pipelines και στα memory channels (όταν πρόκειται για GPUs). Ετσι, οι εταιρείες για να καλύψουν τη "χασούρα" τούς πουλούν ως υποδεέστερα chips. Σε αυτή την περίπτωση, θα πρέπει να πας στο κατάστημα στο οποίο τον αγόρασες και να τον αντικαταστήσεις.

KICK ME OFF (ΔΙΣ)

Εχω έναν Athlon XP 1800+, με motherboard GA-7VTXE+ της

GAMES' TROUBLE

NEVERWINTER NIGHTS

Αφορμή για να σας γράψω στάθηκε ένα προβληματάκι με το NWN που αγόρασα πρόσφατα. Λοιπόν, την πρώτη φορά που μου ζήτησε το παιχνίδι να κάνω TEST, δεν το ολοκλήρωσε, αλλά εμφανίστηκε ένα παράθυρο που έλεγε ότι αυτό συνέβη για άγνωστους λόγους. Από το αρχικό μενού, όταν πατήσω Configuration και πάω μετά ξανά στην επιλογή TEST, μου γράφει ακριβώς αυτό: "Sorry, this test recquires OpenGL to be installed, we could not detect valid drivers on your system. Please visit your video card manufacturer's website and download the latest OpenGL drivers before running another scan and trying the test again". Οταν μπαίνω στο παιχνίδι, αυτό σέρνεται κυριολεκτικά. Είναι σαν να πηγαίνει με 1FPS. Κόντεψα να τρελαθώ όταν το είδα! Εχω έναν ολοκαίνουριο Pentium με Celeron στα 1.700MHz, 30GB σκληρό, 512MB RAM, κάρτα γραφικών GeForce 2 MX 400 (64MB). Τι μπορώ να κάνω για να αντιμετωπίσω το πρόβλημα και να παίξω, επιτέλους, το NWN;

Θάνος
parasxo1@otenet.gr

Τα πράγματα δεν είναι τόσο τραγικά, φίλε Θάνο. Για κάποιον λόγο, οι drivers σου έχουν πρόβλημα. Μπες στη σελίδα της nVIDIA (www.nvidia.com) και κατέβασε τη νεότερη έκδοση των Detonators για λειτουργικό XP. Επίσης, κάνε μια βόλτα και από τη σελίδα του παιχνιδιού στο Internet (http://nwn.bioware.com/) και κατέβασε το τελευταίο patch για το παιχνίδι.

GTA 3

Εχω Intel Pentium 4 στα 2.000MHz, 256MB RAM, κάρτα γραφικών nVIDIA GeForce2 Mx 100//200, motherboard Soltek SL-85MIR/MIR-L Intel845G, οθόνη Samsung 753s 17''. Το πρόβλημα είναι πως στο παιχνίδι GTA3 τις επιλογές και τα γράμματα τα δείχνει με παραλληλόγραμμα σχήματα, με αποτέλεσμα να μην καταλαβαίνω τι λένε. Επίσης, σ' ένα άλλο παιχνίδι που παίζει με MS-DOS εμφανίζεται στην οθόνη το μήνυμα: "No VGA chip detected" και τερματίζει. Μήπως ξέρεις τι μπορεί να φταίει;

Ευχαριστώ,
Αγγελος
angelos_forever@yahoo.gr

Προφανώς χρησιμοποιείς Windows XP. Το GTA3 έχει κάποια προβληματάκια και, δυστυχώς, δεν έχει ακόμα κυκλοφορήσει το ανάλογο patch που θα τα διορθώνει. Οσον αφορά στα παιχνίδια σε DOS, υπάρχει το πρόγραμμα NTVDM (NT Virtual DOS Machine), το οποίο εξομοιώνει τις λειτουργίες του DOS στα 32μπιτα Windows (NT, 2000, XP) και ενδέχεται να λύσει προβλήματα σε πολλές περιπτώσεις, αλλά όχι σε όλες. Πού θα το βρείτε; Παντού! Δώστε "NTVDM" στο Google και θα βρείτε κάπου 5.000 σελίδες για να κατεβάσετε.

Troubleshooter

Gigabyte, 512MB RAM, GeForce 2MX με 64MB, modem Diamond Supra 56, on-board κάρτα ήχου, Win XP Pro αγγλικά με Service Pack 1 και δύο CMS joysticks παρόμοια με αυτά που δείξατε στο review του Kick Off 2002. Αυτά δεν έχουν βύσμα USB αλλά παλαιότερου τύπου βύσμα όπως αυτό που δέχονται τα gameports των καρτών ήχου. Υπάρχει τρόπος να συνδέσω και τα δύο joysticks ταυτόχρονα (Kick Off!!! - Αλήθεια, εσείς πώς παίξατε διπλό;); Παλαιότερα αυτό γινόταν με κάποια κάρτα hardware. Ρώτησα σε καταστήματα αλλά δεν βρήκα κάτι ανάλογο. Αν αγοράσω μία SoundBlaster, θα μπορώ να έχω το ένα joystick στη SoundBlaster και το άλλο στην on-board gameport ταυτόχρονα; Εχω ένα καλώδιο που από την onboard gameport καταλήγει στη μία άκρη του να μου δίνει midi in & out και στην άλλη άκρη gameport στην οποία έχω συνδέσει το ένα joystick. Υπάρχει κάποιο παρόμοιο καλώδιο που να καταλήγει σε δύο gameports; Επίσης, προσπαθώ να παίξω το αρχαίο αλλά καταπληκτικό Sensible World Of Soccer, αλλά αυτό δεν παίρνει χαμπάρι από joystick και βλέπει μόνο το πληκτρολόγιο. Αυτό συμβαίνει και με κάποια άλλα παιχνίδια για DOS. Διορθώνεται το πρόβλημα ή ξεχνάμε τα παλιά καλά παιχνίδια για χάρη των XP; Το joystick είναι εγκατεστημένο στα XP και λειτουργεί σωστά με όλα τα παιχνίδια των Windows.

Χρήστος Δεληβασίλης
chris_rnr@yahoo.com

Ξέρατε ότι οι caches των Athlon XP τείνουν να απενεργοποιούνται όταν η θερμοκρασία τους πέφτει αρκετά κάτω από τους 0°C;

Χμμ! Ο πιο εύκολος τρόπος για να παίξεις διπλό Kick Off είναι να συνδέσεις δύο υπολογιστές μέσω (τοπικού ή τηλεφωνικού) δικτύου. Να συνδέσεις και τα δύο joysticks πάνω στην ίδια port είναι μάλλον δύσκολο και πολύ αμφιβάλλω για το αν θα βρεις παιχνίδι που να υποστηρίζει τέτοιου είδους σύνδεση. Η σκέψη σου για μία SoundBlaster παράλληλα με την on-board κάρτα σου είναι έξυπνη, αλλά δεν μπορώ να τη θεωρήσω υλοποιήσιμη χωρίς δοκιμή. Δεν χάνεις τίποτα, αν έχεις κάποια παλιά SB16 πρόχειρη (ε, δεν θα πας να αγοράσεις SB Live γι' αυτήν τη δουλειά!), να το κάνεις. Μάλιστα, μας έδωσες μια καλή ιδέα για "Do It Yourself"! Περιμένουμε οπωσδήποτε τις εμπειρίες σου από την

GRAND ΣΕΡΝΕΤΑΙ AUTO 3

Εχω ένα Athlon XP 1900+, motherboard Shuttle AK32, 256RAM DDR, κάρτα γραφικών GeForce 2 MX/MX400+TV OUT, σκληρό 40GB, οθόνη Philips 105E. Οταν παίζω το Grand Theft Auto 3 στη μικρότερη ανάλυση 640x480x16 το παιχνίδι κολλάει πολύ. Ειδικά σε μεγαλύτερη ανάλυση, το παιχνίδι ίσα που παίζει. Επίσης, στο Hot Pursuit 2 σε ανάλυση 1.024x768x32 με τα details περίπου στη μέση σχεδόν σέρνεται! Και στις δύο περιπτώσεις το PC μου είναι σαφώς ισχυρότερο από αυτά που δηλώνονται ως "ελάχιστα" στις απαιτήσεις των παιχνιδιών και δεν μπορώ να καταλάβω ποιο είναι το πρόβλημα. Μήπως έχει καμία σχέση με το ότι έχω on-board κάρτα ήχου;

Κώστας
guskosto@in.gr

Η κάρτα ήχου δεν παίζει κανέναν απολύτως ρόλο. Γενικά, πρέπει να ξέρετε ότι τις αναγραφόμενες ως "ελάχιστες" απαιτήσεις στα παιχνίδια δεν πρέπει να τις εμπιστεύεστε απόλυτα. Πολλές φορές τυχαίνει ένα παιχνίδι να τρέχει σε λιγότερο ισχυρά συστήματα από αυτά που αναγράφονται, ενώ άλλες φορές το παιχνίδι μπορεί απλώς να... ξεκινάει αλλά να μην παίζεται! Αυτό που μπορείς να κάνεις, είναι να κατεβάσεις τους τελευταίους drivers για την κάρτα σου από τη σελίδα της nVIDIA (www.nvidia.com). Πρόσεξε να επιλέξεις το σωστό λειτουργικό. Επειτα, θα πρέπει να ξέρεις πως η χαμηλή ανάλυση δεν παίζει πολλές φορές ρόλο, καθώς τα εφέ είναι αυτά που επιβαρύνουν τις επιδόσεις σε ένα παιχνίδι. Μπες τόσο στα Properties της κάρτας σου (δεξί κλικ στο desktop) όσο και στα Settings των γραφικών μέσα από το παιχνίδι και μείωσε τα πάντα στο ελάχιστο (αν σου δίνονται επιλογές quality/speed, επιλέγεις πάντα το speed). Και πάλι όμως είναι πιθανό να αντιμετωπίζεις μικροκαθυστερήσεις...



ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

Εδώ και καιρό κατεβάζω αρχεία από το Internet που έχουν την κατάληξη .avi. Αυτά τα αρχεία όμως δεν μπορεί να τα διαβάσει ο υπολογιστής ή διαβάζει μόνο τον ήχο και όχι την εικόνα. Εχω ήδη το Windows Media Player 9. Το κατέβασα και αυτό από το Internet αλλά δεν μπορώ να καταλάβω τι φταίει. Μπορείτε να μου πείτε κανένα άλλο πρόγραμμα που πρέπει να κατεβάσω ώστε να δω αυτά τα αρχεία;

Μάριος
marios_pap2001@msn.com

Τα αρχεία που προσπαθείς να παίξεις είναι τύπου DivX, οπότε σου χρειάζονται και οι αντίστοιχοι codecs, τους οποίους φυσικά δεν περιλαμβάνει ο Media Player 9. Θα τους βρεις στο CD-ROM του "PC Master" στο φάκελο /utilities/divx. Είδες τις δύσκολο που είναι;

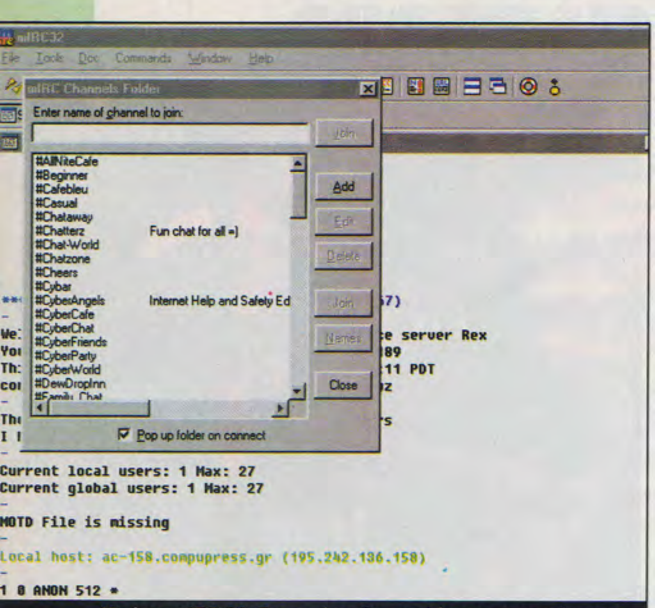
προσπάθεια! Οσο αφορά στα παιχνίδια στα XP, για τόσο παλιά παιχνίδια δεν μπορούμε να απαντήσουμε. Το πιθανότερο είναι να μην υπάρχει λύση.

MY IRC

Εχω πρόβλημα, το παραδέχομαι, με το mIRC!!! Εδώ και μερικές εβδομάδες προσπαθώ να καταλάβω πώς λειτουργεί και τι ακριβώς είναι. Από ό,τι έχω καταλάβει (έτσι νομίζω τουλάχιστον), μπορώ μέσω IRC να μπω σε κάποιο συγκεκριμένο chatroom ενός ελληνικού, παραδείγματος χάριν, site. Αληθεύει αυτό ή έχω πέσει έξω; Αν αληθεύει, τότε πώς μπορώ να το κάνω;

mof_16@yahoo.gr

Το IRC είναι ένα είδος πρωτοκόλλου βάσει του οποίου επιτρέπεται σε χρήστες να ανταλλάξουν μηνύματα σε πραγματικό χρόνο. Υπάρχουν πολλά προγράμματα που μπορείς να χρησιμοποιήσεις και ένα από αυτά είναι το mIRC, το οποίο σου επιτρέπει να μπεις σε οποιονδήποτε server παρέχει υπηρεσίες chat IRC και να μιλήσεις με άλλους. Αν μία σελίδα έχει κάποιο δικό της IRC κανάλι, είτε σου επιτρέπει να συνδεθείς απευθείας μέσω της σελίδας είτε δίνει τα στοιχεία που πρέπει να βάλεις στο mIRC για να συνδεθείς. Απλώς ψάξε για κάποιες σχετικές οδηγίες, πήγαινε στο "options" του προγράμματος, δώσε τα αντίστοιχα στοιχεία και voilà!



Ιδού το mIRC 32. Ενα από τα δημοφιλέστερα προγράμματα chatting σε πραγματικό χρόνο. Είναι και πολύ απλό στη χρήση του.

ΜΕ ΠΑΡΕΣΥΡΕ ΤΟ ΡΕΜΑ

Αρχικά, θα ήθελα να σας συγχαρώ για την πολύ καλή δουλειά που κάνετε. Πριν από έναν μήνα έβαλα σύνδεση ISDN 128Kbps της Hellas On-Line, όμως ταχύτητες για 128Kbps δεν έχω δει ακόμα. Τι μπορεί να φταίει; Θα ήθελα να μου απαντήσετε γιατί έχω απελπιστεί και θα πέσω στο ποτάμι!

drake
drakevr@hotmail.com

Τι εννοείς ότι δεν έχεις δει ακόμη ταχύτητες για 128Kbps; Δηλαδή για τι ταχύτητες μιλάς; Η μέγιστη ταχύτητα που μπορεί να "πιάσει" η 128άρα (τα 128Kbps ανά δευτερόλεπτο δηλαδή) ισούται με 16KB ανά δευτερόλεπτο! Εάν η ταχύτητά σου κυμαίνεται περί τα 12-15KB, τότε δεν έχει κανένα πρόβλημα. Αν είναι χαμηλότερη, κατέβασε τους τελευταίους drivers και το firmware για το Netmod. Σε περίπτωση που το πρόβλημα παραμένει, πάρε ένα τηλέφωνο στην υποστήριξη βλαβών του ΟΤΕ (αναγράφεται στο λογαριασμό τηλεφώνου σου) και ζήτησε να ελέγξουν τη γραμμή σου.

ΑΠΟΡΙΕΣ...

Η σύνθεσή μου είναι P3 στα 800MHz, 512MB RAM, κάρτα γραφικών nVIDIA RIVA TNT2 32MB, κάρτα ήχου SoundBlaster Audio PCI, Toshiba DVD-ROM SD-M1612 52x, HD 18,6GB. Οι απορίες μου είναι τρεις:

1) Μπορεί ο επεξεργαστής και η κάρτα γραφικών να είναι υπεύθυνα για τα "συρσίματα" που αντιμετωπίζω σε κάποια παιχνίδια;

2) Πόσα MHz μπορεί να αντέξει ένας P3;

3) Σκέφτομαι να αγοράσω μία nVIDIA GeForce 4 Ti 4200. Ποια είναι τα προτερήματά της σε σχέση με τις MX;

tosounik@otenet.gr

1) Βεβαίως.

2) Τι εννοείς; Αν θα μπορέσεις να κάνεις overclocking στον επεξεργαστή σου ή αν η motherboard σου μπορεί να δεχτεί έναν μεγαλύτερο; Στην πρώτη περίπτωση, το να κάνεις overclocking είναι κάτι που σηκώνει συζήτηση, ειδικά αφού δεν μας πληροφορείς για τη μάρκα και τον τύπο της motherboard σου. Στη δεύτερη περίπτωση μπορείς να βάλεις μεγαλύτερο επεξεργαστή, αφού η motherboard σηκώνει χωρίς πρόβλημα 1000άρη P3, όμως δύσκολα θα βρεις. Αυτό που μπορείς να κάνεις είναι να επισκεφτείς το site της κατασκευάστριας της motherboard σου, να εντοπίσεις το απαραίτητο BIOS update και να δεις μέχρι ποια συχνότητα επεξεργαστή υποστηρίζει. Στην καλύτερη περίπτωση θα μπορείς να βάλεις έναν Celeron 1.300-1.400MHz.

3) Τα προτερήματα άλλων καρτών σε σχέση με αυτά της GeForce4 MX τα περιγράψαμε λεπτομερώς στο προηγούμενο τεύχος. Γενικά θα λέγαμε πως οι MX προσφέρουν ταχύτητα σε χαμηλές αναλύσεις, αλλά χάνουν πολύ όταν ανεβαίνει η ποιότητα των γραφικών.

ΑΚΟΥ ΝΑ ΔΕΙΣ

Είναι η δεύτερη φορά που σας γράφω γι' αυτό περνάω στο ψητό. Επειδή μου αρέσει να ακούω μουσική στο PC μου σε μεγάλη ένταση, είχα ηχεία 440Watt της Auditek, τα οποία απέδιδαν τέλειο ήχο. Αλλά είχα διαρκώς την ένταση στο full και έτσι χάλασαν. Είδα στο Internet στο site της Creative τα ηχεία Creative Inspire 6.1 6700 και θέλω τη συμβουλή σας γι' αυτά. Εχω τη SoundBlaster Live!5.1 και δεν ξέρω αν μπορεί να τα αντέξει.

Δημήτρης
devil-ji@otenet.gr

Δεν θα έχεις κανένα πρόβλημα με τα 6.1 ηχεία της Creative, πλην όμως η SB Live σου υποστηρίζει 6 (5+1) κανάλια και όχι 7 (6+1). Αν σε ενδιαφέρει να γλιτώσεις κάποια χρήματα, μπορείς να αγοράσεις το αντίστοιχο 5.1 σετ, το οποίο δεν υπολείπεται σε ποιότητα ήχου. Ενα πράγμα που πρέπει να προσέξεις όταν αποφασίσεις να αγοράσεις ηχεία, είναι τα πρότυπα ήχου που σε ενδιαφέρει να υποστηρίζουν, καθώς εκτός από τον υπολογιστή σου, μπορείς να συνδέσεις σε αυτά πληθώρα συσκευών (βίντεο, DVDs, CD Players κ.λπ.). Φυσικά, μην έχεις ποτέ την ένταση των ηχείων σου στο full, ούτε από το δικό τους ρυθμιστή, αλλά ούτε και στο ρυθμιστή έντασης των Windows. Επίσης, να κλείνεις τα ηχεία πριν να κλείσει ο υπολογιστής (ή οποιαδήποτε άλλη συσκευή μπορεί να έχεις συνδεμένη σε αυτά) και να τα ανοίγεις μετά, καθώς το "τίναγμα" του on/off έχει στείλει στα... "θυμαράκια" πολλά καλά σετ!

Να κλείνετε τα ηχεία πριν να κλείσει ο υπολογιστής και να τα ανοίγετε αφού αυτός ξεκινήσει, καθώς το "τίναγμα" του on/off μπορεί να τα κάψει.

ΜΑΥΡΗ Η ΖΩΗ ΜΟΥ...

Το σύστημά μου είναι Athlon XP 2000+, 256MB DDR/266MHz, Creative GeForce4 MX440 64MB, MB Asus A7S333, τροφοδοτικό 350W, HDD 20GB στις 5.400 στροφές, DVD Pioneer κ.λπ. Το πρόβλημά μου είναι το εξής: Μερικές φορές κατά τη διάρκεια εκκίνησης του υπολογιστή η οθόνη κάνει power saving και χρειάζεται να κάνω reset για να λειτουργήσει. Παρατήρησα ότι προτού κάνει power saving, δεν μου ανοίγουν τα τρία φωτάκια στο πληκτρολόγιο. Χρησιμοποιώ Windows XP.

Παναγιώτης Πανόπουλος
Songohan_Z@hotmail.com

Η οθόνη σου δεν κάνει power saving, αλλά δεν ανάβει καθόλου, αφού, όπως υποστηρίζεις, το πρόβλημα εμφανίζεται κατά την (μη) εκκίνηση του υπολογιστή σου. Δεν ανάβει ο υπολογιστής! Μόλις πατάς το Power-on, ακούγεται θόρυβος από τους ανεμιστήρες και τους σκληρούς δίσκους; Ακούγεται το χαρακτηριστικό "μπιπ" έναρξης της λειτουργίας; Προφανώς όχι, αφού λες ότι ούτε το πληκτρολόγιο παίρνει ρεύμα. Τι μπορεί να φταίει; Αρκετά πράγματα. Κατ' αρχάς (αν είσαι τυχερός), το τροφοδοτικό, έπειτα (και χειρότερο) η motherboard και, τρίτον (συνηθισμένο με τις μη επώνυμες), οι μνήμες. Βεβαίως, υπάρχει η περίπτωση να είσαι πάρα πολύ τυχερός και να μην έχει κανένα από τα παραπάνω πρόβλημα. Απλώς άνοιξε το κουτί και τσέκαρε αν όλα τα καλώδια βρίσκονται καλά στις θέσεις τους. Το ίδιο κάνε και με τα καλώδια ρεύματος. Θα σου προτείναμε να αποσυναρμολογήσεις το σύστημα και να το επανασυναρμολογήσεις, για να ξεφορτωθείς με αυτό τον τρόπο κάποιο πιθανό βραχυκύκλωμα που έχει συμβεί (η απλή μέθοδος του βγάζω και ξαναβάζω: αποσύνδεσε όλες τις κάρτες και τα καλώδια - και του τροφοδοτικού). Αλλαξε θύρα στο module της μνήμης (βάλ' το στη δεύτερη). Αν και πάλι το πρόβλημά σου συνεχίσει να υπάρχει, τότε μάλλον στάθηκες άτυχος, οπότε θα πρέπει να κάνεις δοκιμές με άλλο τροφοδοτικό και μνήμη.

PC

ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

Θα ήθελα να ρωτήσω πώς μπορώ να κάνω τα Windows να αναγνωρίζουν την κάρτα ήχου μου ως Als120 Avance Logic που είναι και όχι ως PNP sound chip που την αναγνωρίζουν τώρα. Αν δεν υπάρχει τρόπος, από πού θα μπορέσω να κατεβάσω τους drivers που δεν έχω; Ακόμη θα ήθελα να σας ρωτήσω αν έχει συμβεί να μην ανταποκρίνεται το CD-ROM ύστερα από εγκατάσταση παιχνιδιού σας και συγκεκριμένα μετά το Space Quest 6 του τεύχους 158; Τέλος, μήπως ξέρετε κανέναν τρόπο να το φτιάξω; Τα Windows το αναγνωρίζουν αλλά δεν τρέχει.

Φιλικά,
Blound
bIound7@hotmail.com

Drivers για την κάρτα σου μπορείς να βρεις στη σελίδα http://www.soundcard-drivers.com/companies/139.htm. Οσο για το CD-ROM, δεν καταλαβαίνουμε το πρόβλημά σου. Αν για κάποιον λόγο δεν σου ανοίγει το CD, απλώς κάνε επανεκκίνηση.



Και όμως, αυτό που βλέπετε είναι ένα PC case... Είναι τρελοί αυτοί οι modifiers...

ΔΥΟ "ΚΑΥΤΕΣ" ΚΑΤΑΓΓΕΛΙΕΣ!

Οταν το όνειρο γίνεται εφιάλτης

Από δύο διαφορετικές πόλεις έφτασαν τα e-mails των αναγνωστών που δημοσιεύουμε σήμερα στο "User Power", γεμάτα με παράπονα και καταγγελίες. Δυστυχώς, όπως συνεχώς μας επιβεβαιώνουν τα γράμματά σας, ο κόσμος της πληροφορικής στη χώρα μας μόνο όμορφος και αγγελικά πλασμένος δεν είναι...

Η πρώτη επιστολή του μήνα ήρθε από το φίλο μας Βαγγέλη Κοντογεώργο, τεχνικό Η/Υ και Δικτύων από την Αμφισσα. Ας δούμε τι μας καταγγέλλει:

"Αγαπητοί φίλοι και μικρά παιδιά...

Πριν από πάρα πολύ καιρό αποφάσισα να γίνω ένας ευτυχής κάτοχος PC και των λοιπών περιφερειακών (μηχανήματα του διαβόλου τα ονομάζει η μάνα μου και τα λιβανίζει πρωί-βράδυ, μέχρι και εικονίτσες κρέμασε επάνω τους). Οταν λοιπόν μεγάλωσα και ήθελα κι άλλα πράγματα, πήρα και έναν σαρωτή - scanner κατά το ελληνικότερο - από την εταιρεία HP (μοντέλο Scanjet 5P). Μέχρι πριν από περίπου 4 μήνες όλα πήγαιναν ρολόι, αλλά όταν αποφάσισα να φτιάξω ένα νέο PC και να βάλω τα Windows XP, ανακάλυψα ότι ο SCSI controller δεν αναγνωρίζεται και ότι ούτε η HP έχει φτιάξει drivers για τον controller.

Πήρα τηλέφωνο το customer support της HP και τους ρώτησα τι γίνεται και, ούτε λίγο ούτε πολύ, μου είπαν να αγοράσω controller από ΗΠΑ, ο οποίος όμως είναι άγνωστο εάν θα δουλέψει και δεν εγγυώνται τίποτα.

Πήρα δηλαδή εγώ ένα αξιόπιστο μηχάνημα και οι 'κύριοι' βαριούνται να το υποστηρίξουν! ΝΤΡΟΠΗ, ΝΤΡΟΠΗ και επειδή αυτοί είναι τεμπέληδες, εγώ πρέπει να αγοράσω άλλο scanner.

Ευχαριστώ
Sir_Vagkon1
Βαγγέλης Κοντογεώργος
Τεχνικός Η/Υ & Δικτύων
Αμφισσα"



Εμείς στείλαμε το e-mail του αναγνώστη μας στη Hewlett-Packard Hellas, δεν λάβαμε όμως καμία απάντηση στο διαθέσιμο χρόνο που είχαμε μέχρι την εκτύπωση του τεύχους. Ελπίζουμε με τη δημοσίευση του e-mail να υπάρξει και η ανάλογη ευαισθητοποίηση, οπότε φυσικά θα δημοσιεύσουμε εδώ την όποια τυχόν απάντηση.

Περνάμε στη συνέχεια στην καταγγελία του φίλου μας Νίκου Κρητικού, προγραμματιστή Η/Υ. Ας δούμε τη δική του περιπέτεια όπως μας την περιγράφει αναλυτικά ο ίδιος:

"Η επιστολή μου, δυστυχώς, δεν είναι ευχάριστη όπως θα έπρεπε, αλλά ακόμη μια καταγγελία για τον τρόπο που μεταχειρίζονται τα καταστήματα πληροφορικής στη χώρα μας τους καταναλωτές, ακόμα και τους επαγγελματίες, όπως τον γράφοντα. Πιο συγκεκριμένα, αφορά στο υποκατάστημα γνωστής αλυσίδας σε επαρχιακή πόλη της Ελλάδας, απ' όπου είχα την ατυχή έμπνευση να αγοράσω τον καινούριο υπολογιστή μου.

Περίπου 2 εβδομάδες πριν από τα Χριστούγεννα, πήγα στο εν λόγω κατάστημα να πάρω μια προσφορά για Η/Υ. Με την πωλήτρια μπήκαμε στο Internet για να φτιάξουμε το PC της επιλογής μου και να δούμε πόσο κοστίζει. Αφού λοιπόν διάλεξα αυτά που ήθελα (συν μια Web κάμερα, δώρο από το κατάστημα) και επειδή στη συγκεκριμένη σελίδα δεν μπορούσες να διαλέξεις πληκτρολόγιο και ποντίκι, ρώτησα την πωλήτρια γι' αυτά τα δύο. Η απάντησή της ήταν πως είναι μέσα στην προσφορά.

Στην ημερομηνία που μου είχαν καθορίσει, ξαναπήγα στο κατάστημα για την παραλαβή. Το μηχάνημα είχε έρθει συσκευασμένο. Ρώτησα πάλι για το πληκτρολόγιο και το ποντίκι και μου είπαν πως είναι στη συσκευασία (αυτό μου το είπε η δεύτερη υπάλληλος που έχουν). Ετσι λοιπόν πήρα τα κουτιά και πήγα στο σπίτι μου να στήσω τον νέο μου Η/Υ. Οπως μάλλον θα έχετε ήδη καταλάβει, έψαχνα μάταια για πληκτρολόγιο και ποντίκι!

Αμέσως τηλεφώνησα στο κατάστημα και τους ανέφερα το γεγονός. Η απάντησή τους ήταν πως η πωλήτρια είχε κάνει λάθος, η προσφορά για πληκτρολόγιο και ποντίκι δεν ίσχυε πια και, αν ήθελα πληκτρολόγιο και ποντίκι, έπρεπε να τα αγοράσω!!!

Ακολούθησε έντονη συζήτηση, στην οποία απαίτησα να μου δώσουν ό,τι μου είχαν προσφέρει για να αγοράσω τον υπολογιστή, αλλά εις μάτην! Η ίδια συζήτηση επαναλήφθηκε δύο μέρες μετά (λόγω Κυριακής) όταν μίλησα κατ' ιδίαν με την υπεύθυνη του καταστήματος (σε πολύ πιο ήπιο τόνο), αλλά η απάντηση ήταν η ίδια: ότι ήταν λάθος της πωλήτριας, το οποίο τώρα έπρεπε να πληρώσω εγώ! Μάλιστα μου είπε ότι αφού στην προσφορά στο Internet δεν είδα πουθενά πληκτρολόγιο και ποντίκι, πώς είχα την απαίτηση να τα έχω!!! Στο μεταξύ είχα προσέξει κάτι που δεν είχα προσέξει την πρώτη φορά που άνοιξα τον Η/Υ: δεν μου είχαν δώσει ούτε τη Web κάμερα.

Συνοψίζοντας:

- Γιατί πρέπει το λάθος του καταστήματος, αν είναι όντως έτσι, να το πληρώνει ο καταναλωτής;

- Γιατί πρέπει να προπληρώνουμε και να χρεωνόμαστε, προτού πάρουμε στα χέρια μας αυτό που αγοράζουμε; Αν δεν είχα ήδη πληρώσει, θα με αντιμετώπιζαν έτσι; Ή αν με είχαν αντιμετωπίσει έτσι, εγώ θα έπαιρνα τον υπολογιστή;

- Γιατί δεν με σεβάστηκαν ούτε ως καταναλωτή αλλά ούτε και ως επαγγελματία (ενώ το γνώριζαν);

- Ποιο κατάστημα τέλος πάντων μπορούμε να εμπιστευθούμε;

- Η Web κάμερα είναι όντως δώρο. Από μένα σε αυτούς!!! (χάρισμά τους)

Φιλικά,
Νίκος Κρητικού
Προγραμματιστής Η/Υ

μου απομένει παρά να πιστεύω πως το όλο θέμα αφορά αποκλειστικά στο συγκεκριμένο κατάστημα και στους ανθρώπους που το διευθύνουν και όχι συνολικά στην εταιρεία, μια και μου απέδειξαν πως είχαν όλη την καλή διάθεση να με εξυπηρετήσουν.

Φιλικά
Νίκος Κρητικού"

Υστερα από αυτήν την εξέλιξη, αποφασίσαμε κι εμείς, σε ένδειξη καλής θέλησης, να μη δημοσιεύσουμε την επωνυμία της εταιρείας και την πόλη, παρόλο που ο αναγνώστης μας την ανέφερε σε όλα τα e-mails που μας έστειλε. Ελπίζουμε το συγκεκριμένο υποκατάστημα να μάθει πλέον την... "πολιτική της εταιρείας για τέτοιου είδους ζητήματα" και να μη χρειαστεί να φιλοξενήσουμε ανάλογες διαμαρτυρίες κι άλλων φίλων μας στο μέλλον. Αξίζει εδώ να σημειώσουμε πως το στέλεχος που επικοινώνησε τηλεφωνικά μαζί μας από τα κεντρικά γραφεία, ζήτησε να μη δημοσιεύσουμε την επιστολή επειδή αυτό θα είχε ως συνέπεια να απολυθούν οι υπεύθυνοι του υποκαταστήματος! Βεβαίως, ο λόγος που δεν δημοσιεύουμε την επωνυμία της εταιρείας δεν είναι αυτός (είναι απαράδεκτο να μπαίνουν σε ένα έντυπο τέτοιου είδους ηθικά διλήμματα που αφορούν σε άλλους και όχι σε εμάς), αλλά το γεγονός ότι ο αναγνώστης μας εκτιμά πως η εταιρεία είχε την καλή διάθεση να τον εξυπηρετήσει και ότι το περιστατικό αφορά μόνο στο συγκεκριμένο υποκατάστημά της.

Η δημοσιοποίηση, επώνυμα και θαρραλέα, των προβλημάτων που αντιμετωπίζετε στις επαφές σας με καταστήματα και εταιρείες του χώρου, τις περισσότερες φορές φέρνει τα αναμενόμενα αποτελέσματα.

Στείλαμε και το e-mail του φίλου στην εταιρεία και λάβαμε μόνο προφορική απάντηση από στέλεχος που δεν επιθυμούσε τη δημοσιοποίηση του ονόματός του (αυτό πρέπει να ομολογήσουμε ότι πρώτη φορά μάς συμβαίνει). Στην απάντηση αυτή, το στέλεχος μας διαβεβαίωσε πως επρόκειτο για παρεξήγηση που συνέβη επειδή το συγκεκριμένο κατάστημα δεν είχε υπόψη του την πολιτική της εταιρείας για τέτοιου είδους θέματα και πως βεβαίως όλα επρόκειτο να διευθετηθούν άμεσα προκειμένου ο αναγνώστης μας να παραλάβει το πληκτρολόγιο, το ποντίκι και τη Web κάμερα. Τη στιγμή που η στήλη μας "έκλεινε" λάβαμε πράγματι ένα νέο e-mail από το φίλο μας στο οποίο μας ενημέρωνε πως παρέλαβε τελικά τα... "χρωστούμενα":

"Κ. Κράτσα,

Θα ήθελα να σας ενημερώσω πως τα προϊόντα μού στάλθηκαν με courier, απευθείας από τα κεντρικά της εταιρείας στην Αθήνα. Η αλήθεια είναι πως δεν περίμενα να μου τα στείλουν ύστερα από ένα νέο επεισόδιο που είχα στο κατάστημα, οπότε τους είπα πως δεν υπήρχε περίπτωση να ξαναπατήσω εκεί. Επειτα από αυτό, δεν

Αυτό που πρέπει πάντως όλοι να γνωρίζετε είναι πως η δημοσιοποίηση, επώνυμα και θαρραλέα, των προβλημάτων που αντιμετωπίζετε στις επαφές σας με καταστήματα και εταιρείες του χώρου, τις περισσότερες φορές φέρνει τα αναμενόμενα αποτελέσματα (εφόσον, φυσικά, έχετε δίκιο και δεν ζητάτε... λαγούς με πετραχήλια, αλλά αυτό που πραγματικά δικαιούσθε). Αξιοποιήστε λοιπόν τη στήλη μας. Είμαστε εδώ για να ακούγεται στεντόρεια η δική σας φωνή!

Μεταξύ μας

ΤΑ ΤΟΥ ΚΑΙΣΑΡΟΣ...

Θυμάστε το "Λεξικό" του προηγούμενου τεύχους; Ενας αναγνώστης βρήκε την "πηγή" προέλευσής του και μας ενημέρωσε σχετικά.

Λίγες μόλις ημέρες μετά τη δημοσίευση του προηγούμενου τεύχους, έλαβα ένα mail από έναν αναγνώστη σχετικά με το εκπληκτικό "Λεξικό" που είχα δημοσιεύσει στη στήλη αυτή. Παρένθεση: Θα παρατηρήσετε ότι ο συγκεκριμένος αναγνώστης χρησιμοποιεί "τσουρινάκειες" προσφωνήσεις "άλλων εποχών" (κουμπάρε, johnny the thief κ.λπ.), γεγονός που αποδεικνύει την παμπαλαιότητά του. Κλείνει η παρένθεση και συνεχίζουμε με το mail:

"Αγαπητέ master (ή μακρυχέρη, ή κουμπάρε, ή johnny the thief),

Είμαι αναγνώστης του 'PC Master' εδώ και κανέναν... αιώνα, αλλά ουδέποτε είχα την επιθυμία να γράψω γράμμα ή να στείλω e-mail. Μάλλον γιατί ό,τι ήθελα να πω, το έλεγαν άλλοι αναγνώστες. Anyway, ο λόγος που σπάω τον ήχο της σιωπής μου (κοπήκατε ή όχι ακόμα;) είναι γιατί θέλω να επισημάνω το εξής: Στο τεύχος Φεβρουαρίου, ολόκληρη τη στήλη σου καταλαμβάνει ένα εμπνευσμένο λεξικό. Το ίδιο λεξικό μού το έχουν στείλει καμιά 30αριά φορές, με διάφορες παραλλαγές. Επίσης, το έχω συναντήσει άπειρες φορές στο Internet. Σε κανένα e-mail ή site στο Internet όμως δεν αναφέρεται ο δημιουργός του. Λοιπόν, αυτό το λεξικό που του αφιέρωσες ολόκληρη τη στήλη σου, είναι παρμένο από το βιβλίο του Λύο Καλοβρυνά 'Πλαθολόγιο λέξεων', εκδόσεις ΟΞΥ. Είναι ένα καταπληκτικό βιβλιαράκι, το οποίο περιέχει πολύ περισσότερα λήμματα απ' όσα κυκλοφορούν. Με το παρόν e-mail δεν θέλω να κάνω διαφήμιση αλλά να αποδώσω 'τα του Καίσαρος τω Καίσαρι'. Πιστεύω πως κανείς δεν θα ήθελε να δει τη δουλειά του να κυκλοφορεί ανώνυμη στο Internet.

Αυτά. Συνεχίστε την πολύ καλή δουλειά που κάνετε στο 'PC Master'!

Με αγωνιστικούς χαιρετισμούς,
Rainbow Rising"

Μετά την επισήμανση αυτή του "Rainbow Rising" επικοινωνήσαμε με τις εκδόσεις "ΟΞΥ", επιβεβαιώσαμε την ύπαρξη του βιβλίου και φροντίσαμε για την προμήθειά του, ώστε να γελάσει και λίγο παραπάνω το χειλάκι μας. Thanx "Rainbow Rising". Καλή δουλειά, κ. Καλοβρυνά!

Μία από τις γνωστότερες μηχανές αναζήτησης παγκοσμίως, η AltaVista, η οποία την εποχή της κυριαρχίας του Internet άξιζε 2 δισ. δολάρια, πωλήθηκε έναντι μόλις 140 εκατ. δολαρίων στην εταιρεία μάρκετινγκ Overture.

ΒΡΑΒΕΙΑ ΣΤΕΛΛΑ

Μου έχουν σταλεί πάνω από 20 φορές, με την "παράκληση να δημοσιευτεί". Ε, τα δημοσιεύω μπας και ησυχάσει το e-mail μου.

Εχετε ακούσει για τα βραβεία "Στέλλα"; Οχι; Ούτε κι εγώ μέχρι πρότινος και, για να λέμε του στραβού το δίκιο, αμφιβάλλω αν υπάρχουν στην πραγματικότητα. Αλλά ξέρετε τώρα πώς είναι το Internet. Σύμφωνα με τα e-mails λοιπόν, τα βραβεία "Στέλλα" πήραν το όνομά τους από την 81χρονη Στέλλα Λίμπεκ που έχυσε καφέ πάνω της και κέρδισε τη δικαστική διαμάχη με τα McDonalds. Αυτή η δίκη ενέπνευσε τη θεσμοθέτηση των βραβείων "Στέλλα" για την επιβράβευση της πιο παρανοϊκής, πετυχημένης μήνυσης στις ΗΠΑ. Πάμε, λοιπόν:

"Φέτος, οι υποψήφιοι είναι οι εξής:

1. Κάρα Ουόλτον, Κλέιμοντ, Ντελαουέαρ. Μήνυσε και κέρδισε τη δίκη από έναν ιδιοκτήτη νυκτερινού κέντρου, αφού έπεσε από το παράθυρο της τουαλέτας και έσπασε τα δύο μπροστινά δόντια της. Αυτό συνέβη όταν η κ. Ουόλτον προσπαθούσε να το σκάσει από το παράθυρο της τουαλέτας γυναικών για να μην πληρώσει τα 3,5 δολάρια του κουβέρ. Της επιδικάστηκαν 12.500 δολάρια συν τα οδοντιατρικά έξοδα!

2. Τζέρι Ουίλιαμς, Λιτλ Ροκ, Αρκανσας. Του επιδικάστηκαν 14.500 δολάρια συν τα ιατρικά έξοδα όταν τον δάγκωσε το beagle (στμ. είδος σκύλου) του γείτονά του. Ο σκύλος ήταν δεμένος με αλυσίδα στον περιφραγμένο κήπο του ιδιοκτήτη του. Η αποζημίωση δεν δικαίωσε τις προσδοκίες του μηνυτή, επειδή οι ένορκοι πίστεψαν ότι ο σκύλος μπορεί να είχε προκληθεί λιγάκι από το γεγονός ότι ο κ. Ουίλιαμς τον πυροβολούσε κατ' εξακολούθηση με αεροβόλο.

3. Καρλ Τρούμαν, 19 ετών, Λος Αντζελες. Κέρδισε αποζημίωση 74.000 δολαρίων συν τα ιατρικά έξοδα όταν ο γείτονάς του πάτησε το χέρι του με ένα αυτοκίνητο Χόντα Ακόρντ. Ο κ. Τρούμαν προφανώς δεν αντελήφθη ότι κάποιος βρισκόταν στο τιμόνι του αυτοκινήτου την ώρα που προσπαθούσε να κλέψει τα τάσια του γείτονά του.

4. Ενα εστιατόριο στη Φιλαδέλφεια υποχρεώθηκε να καταβάλει στην κ. Κάρσον, από το Λάγκαστερ της Πενσιλβάνια, 113.500 δολάρια επειδή γλίστρησε εξαιτίας αναψυκτικού που είχε χυθεί στο πάτωμα και έσπασε τον κόκκυγά της. Το αναψυκτικό είχε χυθεί όταν η κ. Κάρσον είχε περιλούσει με αυτό το συνοδό της, περίπου 30 δευτερόλεπτα νωρίτερα, κατά τη διάρκεια μιας διαφωνίας.

5. Τέρενς Ντίκσον, Μπρίστολ, Πενσιλβάνια. Προσπαθούσε να βγει από το σπίτι που μόλις είχε 'αδειάσει' από το γκαράζ. Δεν μπόρεσε όμως να ανοίξει την αυτόματη πόρτα του γκαράζ γιατί ο μηχανισμός της είχε χαλάσει, αλλά ούτε να ξαναμπεί στο σπίτι επειδή η πόρτα που συνέδεε το γκαράζ με το σπίτι είχε κλειδώσει όταν την έκλεισε. Επιβίωσε χάρη σε μια κούτα Πέψι και μια μεγάλη σακούλα ξηρής σκυλοτροφής. Μήνυσε την ασφάλεια του ιδιοκτήτη ισχυριζόμενος ότι η περιπέτειά του τού προκάλεσε αδικαιολόγητη ψυχική οδύνη. Οι

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

Εφευρέτης είναι κάποιος που δημιουργεί μια έξυπνη διευθέτηση τροχών, μοχλών και ελατηρίων, πιστεύοντας ότι αυτό είναι πολιτισμός.

Ambrose Bierce, The Devil's Dictionary

Η δυσκολία δεν έγκειται στην αποδοχή των νέων ιδεών, αλλά στην απόρριψη των παλιών, οι οποίες έχουν ριζώσει σε κάθε γωνία του μυαλού μας.

John Maynard Keynes

ένορκοι συμφώνησαν σε αποζημίωση 500.000 δολαρίων.

6. Καθλίν Ρόμπερτσον, Οστιν, Τέξας. Της επιδικάστηκαν 780.000 δολάρια από σώμα ενόρκων της περιοχής της επειδή έσπασε τον αστράγαλό της αφού σκόνταψε σε ένα παιδάκι το οποίο έτρεχε μέσα σε ένα κατάστημα επίπλων. Οι ιδιοκτήτες του καταστήματος δικαιολογημένα εξεπλάγησαν με την κατηγορία, αφού το κακομαθημένο παιδάκι ήταν γιος της κ. Ρόμπερτσον.

7. Το μεγάλο φαβορί για φέτος, ο κ. Μερβ Γκραζίνσκι, Οκλαχόμα. Ο κ. Γκραζίνσκι αγόρασε ένα ολοκαίνουριο αυτοκινούμενο τροχόσπιτο, μάρκας Winnebago, μήκους 8 μέτρων. Στην πρώτη διαδρομή του, πηγαίνοντας το τροχόσπιτο σπίτι του, ρύθμισε τον αυτόματο έλεγχο πλοήγησης (στμ. cruise control - σύστημα που διατηρεί σταθερή την ταχύτητα του αυτοκινήτου ενώ ο οδηγός δεν πατάει το γκάζι) στα 70 μίλια την ώρα και έφυγε από τη θέση του οδηγού για να φτιάξει έναν καφέ στο πίσω μέρος του τροχόσπιτου. Οπως ήταν φυσικό, το όχημα βγήκε από τον αυτοκινητόδρομο και ανατράπηκε. Ο κ. Γκραζίνσκι μήνυσε τη Winnebago επειδή το εγχειρίδιο οδηγιών δεν τον συμβούλευε ότι αυτό ήταν κάτι που δεν μπορούσε να κάνει. Οι ένορκοι του επιδίκασαν αποζημίωση ύψους 1.750.000 δολαρίων συν ένα νέο όχημα. Επειτα από αυτήν την υπόθεση, η εταιρεία τροποποίησε τα εγχειρίδιά της από το φόβο μήπως υπάρξουν και άλλοι εντελώς ηλίθιοι που θέλουν να αγοράσουν τα οχήματά της."

Ιλαρόν, δεν λέω, ιλαρόν. Αλλά πολύ τραβηγμένο μου φαίνεται για να έχει έστω και μια μικρή δόση αλήθειας...

ΞΕΡΕΤΕ ΟΤΙ...

Ακόμα μερικά πραγματάκια που καλό είναι να τα ξέρει κανείς...

- Η φράση "έφαγε χυλόπιτα" προέρχεται από το παρασκεύασμα χυλού που έδιναν παλιά οι ψευτογιατροί για τον περιορισμό του καημού των ερωτευμένων!
- Η φράση "του πήρε τον αέρα" προέρχεται από την αρχαιότητα και την εκμετάλλευση του ανέμου κατά τις ναυμαχίες έναντι του εχθρού!
- Η γνωστή συνοικία των Αθηνών ονομάστηκε "Κολωνάκι" από ένα κολωνάκι που ήταν χτισμένο εκεί για προληπτικούς λόγους, όπως συνηθιζόταν κατά την τουρκοκρατία!
- Στον γνωστό άθλο του Ηρακλή τα γνωστά "χρυσά μήλα των εσπερίδων" ήταν... πορτοκάλια!
- Οταν αποκαλούμε μια κοπέλα "σουσουράδα" κυριολεκτικά σημαίνει αυτή που κουνά τα οπίσθιά της!
- Η ακριβής εξήγηση της φράσης "Από την πόλη έρχομαι και στην κορφή κανέλα" δεν έχει σχέση με την κανέλα ή άλλα καρυκεύματα αφού σημαίνει "Ερχομαι από την Κωνσταντινούπολη και σε προσκαλώ να έρθεις στην κορυφή"!
- Οταν δίνουμε σε κάποιον "πουρμπουάρ" η ακριβής ερμηνεία του είναι ότι του προσφέρουμε χρήματα για να πιει κάτι, δηλαδή τον κερνάμε ένα ποτό!
- Οι οδηγοί των πρώτων αυτοκινήτων ατμού ονομάστηκαν "σοφέρ" δηλαδή "θερμαστές", γιατί ζέσταιναν το νερό της μηχανής πριν να ξεκινήσουν!
- Η γνωστή συνοικία Πατήσια ονομάστηκε έτσι από την αντίστοιχη τουρκική λέξη που σημαίνει "τα κεκτημένα αγροκτήματα"!
- Οταν λέμε σε κάποιον "Αντίο" του λέμε κυριολεκτικά, σύμφωνα με την αντίστοιχη ισπανική φράση, ότι "θα τα πούμε στον άλλο κόσμο", δηλαδή πρόκειται για... αποχωρισμό!
- Τα στοιχεία του πληκτρολόγιου της γραφομηχανής (έως σήμερα Η/Υ) τοποθετήθηκαν με αυτό τον τρόπο από τον Christopher Latham το 1868 για να μπερδεύει τις γραμματείς και να μην μπλοκάρουν από την ταχύτητά τους τις μηχανές!
- Η βέρα φοριέται στο τέταρτο δάχτυλο-παράμεσο γιατί τον παράμεσο διασχίζουν φλέβες που συνδέονται με την καρδιά!
- Το 1630 ο Γάλλος Καρδινάλιος Ρισελιέ διέταξε τα μαχαίρια του φαγητού να έχουν στρογγυλεμένες άκρες για να πάψουν επιτέλους οι καλεσμένοι του να καθαρίζουν τα δόντια τους με αυτά!
- Γιατί η Peugeot αγόρασε από παλιά τα δικαιώματα ώστε τα μοντέλα της να έχουν ονόματα τους αριθμούς από το 101-909; Για να καμουφλάρεται με το μηδέν η τρύπα της μανιβέλας! PC

No Comment



NEW MILLENNIUM

Το τραγικό ατύχημα του διαστημικού λεωφορείου Columbia, η ευθανασία της Dolly, καθώς και ο θάνατος του ασθενούς που έζησε για 17 ολόκληρους μήνες με τεχνητή καρδιά είναι μερικές μόνο από τις ειδήσεις για τις οποίες θα διαβάσετε στο "New Millennium" αυτού του μήνα. Δυσάρεστη, δυστυχώς, αυτή τη φορά η "πρώτη σελίδα" μας, αλλά η πρόοδος δεν είναι πάντοτε δρόμος στρωμένος με ρόδα...

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

COLUMBIA: Η ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΤΗΣΗ



Την 1η Φεβρουαρίου, λίγο πριν από την προγραμματισμένη προσγείωσή του στο Διαστημικό Κέντρο Kennedy της Φλόριντα, το διαστημικό λεωφορείο Columbia εξερράγη εν πτήσει σκοτώνοντας ακαριαία τους επτά αστροναύτες που το στελέχωναν.

Ένα τραγικό συμβάν κυριάρχησε στην επιστημονική ειδησεογραφία το μήνα που μας πέρασε. Την 1η Φεβρουαρίου, λίγο πριν από την προγραμματισμένη προσγείωσή του στο Διαστημικό Κέντρο Kennedy της Φλόριντα, το διαστημικό λεωφορείο Columbia εξερράγη εν πτήσει σκοτώνοντας ακαριαία τους επτά αστροναύτες που το στελέχωναν.

Η έκρηξη συνέβη λίγα μόλις λεπτά μετά την επανείσοδο του Columbia στη γήινη ατμόσφαιρα, πιθανότατα εξαιτίας υπερθέρμανσης. Αμέσως μόλις έγινε γνωστό το ατύχημα, συστάθηκε ειδική επιτροπή που ανέλαβε να περισυλλέξει τα συντρίμμια του διαστημικού λεωφορείου και τα υπολείμματα των πτωμάτων και να συντάξει αναφορά σχετικά με τα αίτια της έκρηξης. Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές, ως πιθανότερο αίτιο θεωρείται η πτώση ενός πολύ μικρού κομματιού από τη δεξαμενή καυσίμων πάνω στο αριστερό φτερό του Columbia κατά τη διάρκεια της απογείωσής του στις 16 Ιανουαρίου. Αρχικά το κέντρο ελέγχου της NASA είχε αξιολογήσει το συμβάν ως σχεδόν ασήμαντο, τώρα όμως γίνονται έντονες συζητήσεις σχετικά με το κατά πόσο αυτό το μικρό κομματάκι που ξεκόλλησε επηρέασε τη θερμική μόνωση του αριστερού φτερού καθώς συγκρούστηκε με αυτό, με συνέπεια να αναφλεγεί το Columbia μπαίνοντας στη γήινη ατμόσφαιρα. Εξετάζονται, πάντως, κι άλλες πιθανές αιτίες, αν και τις έρευνες δυσχεραίνει το ότι ακόμα δεν έχουν βρεθεί παρά ελάχιστα μόνο τμήματα του διαστημικού λεωφορείου.

Τραγική ειρωνεία: Λίγες μόνο ημέρες πριν από την πτώση, στις 28 Ιανουαρίου, οι αστροναύτες του Columbia τήρησαν ενός λεπτού σιγή στη μνήμη των αδικοχαμένων συναδέλφων τους του Challenger, που έχασαν τη ζωή τους εκείνη ακριβώς την ημερομηνία, το 1986. Ανάμεσα στους νεκρούς αστροναύτες του Columbia συμπεριλαμβάνονται ο πρώτος Ισραηλινός αστροναύτης Ilan Ramon, καθώς και η ινδικής καταγωγής Kalpana Chawla.

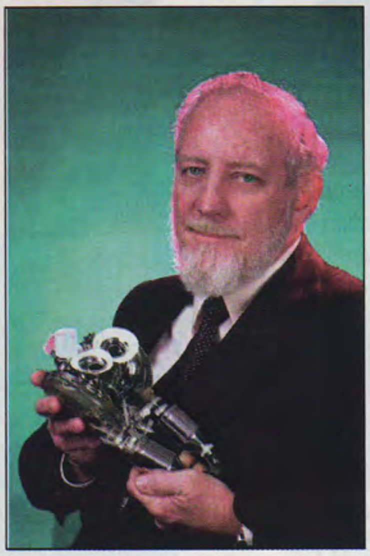
Επρόκειτο για την 28η πτήση του Columbia, το οποίο κατείχε τον τίτλο του γηραιότερου μέλους του στόλου των διαστημικών λεωφορείων της NASA, αφού έκανε το παρθενικό ταξίδι του το 1981, πριν δηλαδή από 22 ολόκληρα χρόνια. Το ατύχημα της 1ης Φεβρουαρίου θα έχει ως συνέπεια τη ματαίωση αρκετών προγραμματισμένων πτήσεων μέχρι την πλήρη εξιχνίαση



των λόγων που το προκάλεσαν. Ωστόσο, οι αστροναύτες που βρίσκονται στο Διαστημικό Σταθμό Alpha και βεβαίως πλήττονται σημαντικά από τη ματαίωση των πτήσεων ανεφοδιασμού του Σταθμού, δήλωσαν πως είναι διατεθειμένοι, εφόσον τους ζητηθεί, να παρατείνουν την παραμονή τους εκεί ακόμα και για περισσότερο από έναν ολόκληρο χρόνο, αν αυτό καταστεί αναγκαίο. Πάντως, ο Διαστημικός Σταθμός διαθέτει ειδικό όχημα διαφυγής, το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τους αστροναύτες για να επιστρέψουν μόνοι τους στη Γη. Αυτή τη στιγμή η NASA μελετά ακόμα και την περίπτωση να εκκενώσει πλήρως τον Alpha μέχρι την ολοκλήρωση των ερευνών.

Από τη στήλη μας οφείλουμε να μεταφέρουμε ένα μεγάλο "ευχαριστώ" προς τους επτά ανθρώπους που έδωσαν την ίδια τους τη ζωή για την επιστημονική και διαστημική έρευνα. Rick Douglas Husband, William C. McCool, Michael Anderson, Ilan Ramon, Laurel Blair Clark, David Brown και Kalpana Chawla, η ανθρωπότητα δεν θα σας ξεχάσει...

ΦΘΟΡΑ ΣΤΗΝ ΤΕΧΝΗΤΗ ΚΑΡΔΙΑ



Εχουμε αναφερθεί και παλιότερα από τη στήλη μας στον Tom Christerson, τον 71χρονο που κατάφερε να επιβιώσει περισσότερο από οποιονδήποτε άλλον ασθενή ο οποίος δέχθηκε ως μόσχευμα την τεχνητή καρδιά Abiocor. Δυστυχώς, και αυτός έχασε τελικά τη μάχη με τη ζωή, 17 μήνες μετά την τοποθέτηση της τεχνητής καρδιάς. Το χειρότερο είναι πως στην περίπτωση του Christerson ο θάνατός του οφείλεται στην ίδια τη συσκευή που ήταν

Η εταιρεία Abiomed που κατασκευάζει την τεχνητή καρδιά έχει ήδη ξεκινήσει την υλοποίηση βελτιώσεων για τα νέα μοντέλα της.

υπεύθυνη για την παράταση της ζωής του. Οπως δήλωσαν οι γιατροί του νοσοκομείου που τον παρακολουθούσαν, πέθανε εξαιτίας της φθοράς μιας μεμβράνης της τεχνητής καρδιάς!

Ο Christerson (βλ. κάτω φωτογραφία) ζούσε κανονικά με τους δικούς του στο Kentucky και είχε καταφέρει να συμβιβαστεί με την ιδέα της τεχνητής καρδιάς, μάλιστα την επαναφόρτιζε ο ίδιος (η Abiocor απαιτεί τη συνεχή μεταφορά από τον ασθενή μιας μπαταρίας που συνδέεται μαζί της και με την οποία επαναφορτίζεται σε τακτά χρονικά διαστήματα). Δύο εβδομάδες πριν από το θάνατό του, είχε μεταφερθεί ξανά στο νοσοκομείο όπου είχε γίνει η τοποθέτηση της Abiocor, για να αντιμετωπιστεί ένα πρόβλημα υγείας του, άσχετο με την καρδιά. Εκεί πέθανε, κατά τη διάρκεια του ύπνου.

Η εταιρεία Abiomed που κατασκευάζει την τεχνητή καρδιά έχει ήδη ξεκινήσει την υλοποίηση βελτιώσεων για τα νέα μοντέλα της, τα δε στελέχη της δηλώνουν πως "έμαθαν πολλά από τους επτά ασθενείς που τη χρησιμοποίησαν μέχρι τώρα". Βέβαια, από τους επτά δεν επιζεί πλέον κανείς, αλλά η αλήθεια είναι πως χωρίς την Abiocor θα είχαν πεθάνει αρκετά νωρίτερα (η τεχνητή καρδιά τοποθετείται μόνο σε ασθενείς που δεν έχουν παραπάνω από τριάντα ημέρες ζωής και ο οργανισμός τους δεν μπορεί να δεχθεί φυσικό μόσχευμα). Ας ελπίσουμε πως άνοιξαν το δρόμο για τους επόμενους που θα ζήσουν περισσότερο και καλύτερα!



Η DOLLY ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΕΙ ΠΙΑ...

Θανάτων συνέχεια, αυτή τη φορά όχι ανθρώπων αλλά ίσως του πιο ξεχωριστού προβάτου της σύγχρονης ιστορίας: Η περίφημη Dolly, το πρώτο θηλαστικό που υπήρξε προϊόν κλωνοποίησης, δυστυχώς αποτελεί πλέον παρελθόν. Στις 14 Φεβρουαρίου, η Dolly υπέστη ευθανασία μια και οι κτηνίατροι που παρακολουθούσαν την υγεία της δεν κατέστη δυνατόν να θεραπεύσουν το σοβαρότατο



Η περίφημη Dolly, το πρώτο θηλαστικό που υπήρξε προϊόν κλωνοποίησης, δυστυχώς αποτελεί πλέον παρελθόν.

πνευματικό οίδημα από το οποίο υπέφερε.

Η Dolly γεννήθηκε πριν από επτά μόλις χρόνια, τον Ιούλιο του 1996, ενώ υπεύθυνο για την κλωνοποίησή της ήταν το Ινστιτούτο Roslin του Εδιμβούργου. Ωστόσο, η γέννησή της κρατήθηκε κρυφή για αρκετό καιρό και δεν ανακοινώθηκε παρά μήνες αργότερα, συγκεκριμένα τον Φεβρουάριο του 1997, οπότε και αποτέλεσε διεθνώς πρωτοσέλιδο και θέμα συζήτησης από τους επιστημονικούς κύκλους μέχρι τους απλούς ανθρώπους.

Πολλοί επιστήμονες τώρα θεωρούν ότι η ασθένεια της Dolly ενδεχομένως να είχε αποφευχθεί ή αντιμετωπιστεί αποτελεσματικότερα εάν το άτυχο πρόβατο είχε αναπτυχθεί κανονικά, ζώντας σε λιβάδια και όχι σε εσωτερικούς χώρους. Ο,τι και να πει πάντως τώρα κανείς είναι αργά πια για την πρωτοπόρο Dolly: την ημέρα που άλλοι γιόρταζαν τον έρωτα, η συμπαθέστατη προβατίνα άφηνε την τελευταία πνοή της. Είπαμε, όμως: η εξέλιξη προϋποθέτει και θυσίες - δυστυχώς, ο κανόνας αυτός είναι απαράβατος...

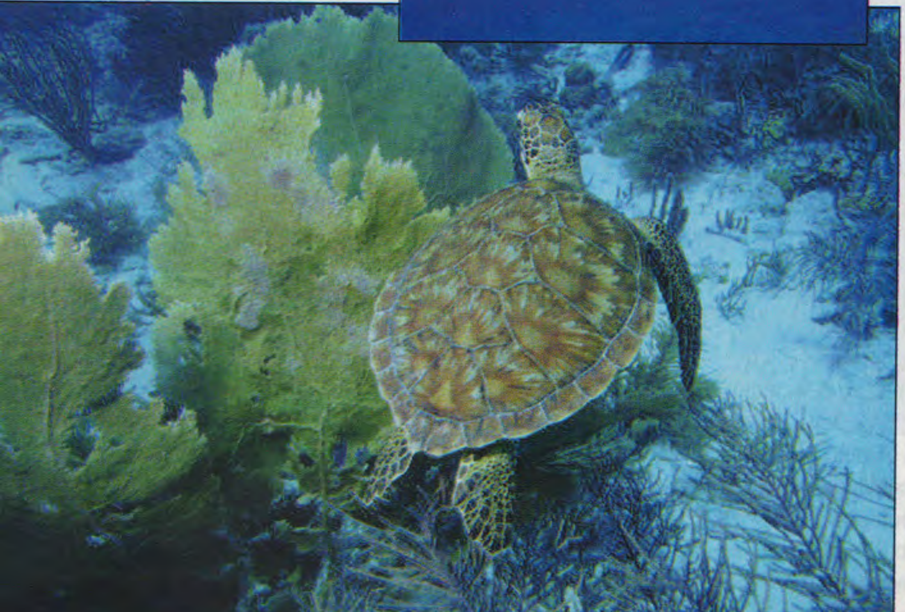
ΘΑΛΑΣΣΙΕΣ ΧΕΛΩΝΕΣ ΣΕ ΚΙΝΔΥΝΟ

Μεγάλους κινδύνους αντιμετωπίζουν οι θαλάσσιες χελώνες στον Ινδικό και Ειρηνικό ωκεανό, με συνέπεια να απειλούνται ακόμα και με εξαφάνιση. Ετσι, την τελευταία εβδομάδα του Ιανουαρίου, εκπρόσωποι 40 κρατών συμμετείχαν σε ένα διεθνές συνέδριο που έλαβε χώρα στη Μπανγκόκ, προκειμένου να βρεθεί μια λύση για να σωθούν τα συμπαθέστατα αυτά ζώα. Εκτιμάται πως κάθε χρόνο σκοτώνονται δεκάδες χιλιάδες χελώνες, είτε επειδή παγιδεύονται σε δίχτυα ψαράδων είτε από ασυνείδητους που πουλάνε τα αυγά τους ως εκλεκτή τροφή. Ειδικά στη Μαλαισία, θα χρειαστούν 50 έως 100 χρόνια για να μπορέσει ο πληθυσμός των θαλάσσιων χελωνών να επανακάμψει στο σύνηθες επίπεδό του.

Στη Μαλαισία θα χρειαστούν 50 έως 100 χρόνια για να μπορέσει ο πληθυσμός των θαλάσσιων χελωνών να επανακάμψει στο σύνηθες επίπεδό του.

Οι κυβερνήσεις των κρατών που συμμετείχαν στη διάσκεψη συμφώνησαν να ξεκινήσουν μια μεγάλη καμπάνια ενημέρωσης για το τεράστιο πρόβλημα που προκαλείται από την ανεξέλεγκτη αυγοθηρία, ενώ επίσης δεσμεύτηκαν να παράσχουν κίνητρα στους ψαράδες προκειμένου να ενσωματώσουν τροποποιήσεις στα δίχτυα τους, οι οποίες θα επιτρέπουν στις χελώνες να ξεφεύγουν εάν μπλεχτούν κατά λάθος σε αυτά. Τέλος, θα καταβληθεί προσπάθεια ώστε οι θαλάσσιες χελώνες να αποτελέσουν τουριστικό θέλγητρο, κάτι που θα ενθαρρύνει ασφαλώς περισσότερο κόσμο προς την κατεύθυνση της προστασίας τους. Δεν είναι κρίμα να σπαταλάμε τόσο άδικα αυτά τα πανέμορφα δώρα που μας χάρισε απλόχερα η φύση;







ΑΙΤΝΑ: Ο ΓΙΓΑΝΤΑΣ ΞΥΠΝΑ ΚΑΙ ΠΑΛΙ...

Η Αίτνα, ένα από τα πλέον ενεργά ηφαίστεια του πλανήτη μας, φαίνεται πως άρχισε και πάλι να ξυπνά, δύο μόλις χρόνια μετά την τελευταία έκρηξή της. Οπως προειδοποιούν οι γεωλόγοι που μελετούν το ηφαίστειο, οι διεργασίες που συμβαίνουν στο μάγμα είναι τον τελευταίο καιρό ιδιαίτερα έντονες, με συνέπεια να αυξάνεται συνεχώς η εσωτερική πίεση, κάτι που εκτιμάται ότι θα αυξήσει τόσο τη συχνότητα όσο και την ένταση των μελλοντικών εκρήξεων.

Η πρώτη καταγεγραμμένη έκρηξη της Αίτνας χρονολογείται γύρω στο 1.500 π.Χ., ενώ από τότε μέχρι σήμερα έχουν καταγραφεί, ούτε λίγο ούτε πολύ, περισσότερες από 150 εκρήξεις ή εκλύσεις λάβας!

Υπενθυμίζεται πως η πρώτη καταγεγραμμένη έκρηξη της Αίτνας χρονολογείται γύρω στο 1.500 π.Χ., ενώ από τότε μέχρι σήμερα έχουν καταγραφεί, ούτε λίγο ούτε πολύ, περισσότερες από 150 εκρήξεις ή εκλύσεις λάβας! Χμ... λέτε να ζηλέψει και το δικό μας ηφαίστειο της Σαντορίνης τη... δόξα της Αίτνας και να έχουμε τίποτα μπελάδες; Ας μην είμαστε όμως προάγγελοι κακών, αρκετά άλλωστε συνέβησαν τελευταία...



ΓΑΛΙΛΕΟΣ: ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΣΙΓΑ-ΣΙΓΑ ΠΛΗΣΙΑΖΕΙ...





Το τέλος Φεβρουαρίου αναμένεται να σημάνει και το οριστικό τέλος της αποστολής του Γαλιλέου, του διαστημόπλοιου της NASA χάρη στο οποίο μας δόθηκε η ευκαιρία να γνωρίσουμε καλύτερα τον Δία και τα φεγγάρια του. Οπως ανακοίνωσαν οι υπεύθυνοι του κέντρου ελέγχου, από τις αρχές Μαρτίου και στο εξής θα ελέγχουν μόνο μία φορά το μήνα τον Γαλιλέο, ενώ τον Σεπτέμβριο θα γίνει η... ευθανασία του, οπότε και θα του σταλούν οδηγίες προκειμένου να συγκρουστεί με τον Δία, τερματίζοντας για πάντα την... καριέρα του. Οπως μπορείτε να διαβάσετε και στη στήλη του Ιανουαρίου, η απόφαση αυτή πάρθηκε παρά το γεγονός ότι ο Γαλιλέος θα ήταν δυνατόν να συνεχίσει να βρίσκεται σε τροχιά για αρκετό καιρό ακόμα, επειδή οι επιστήμονες ήθελαν να μηδενίσουν την πιθανότητα ανεξέλεγκτης συντριβής του στην Ευρώπη, ώστε να μην υπάρξει κίνδυνος μόλυνσης του πιθανολογούμενου οικοσυστήματός της από γήινα μικρόβια. Θα ήταν άλλωστε τραγική ειρωνεία αν το ίδιο το διαστημόπλοιο που προσέφερε τόσο πολλές ενδείξεις για την ύπαρξη υπόγειου ωκεανού στην Ευρώπη και ενδεχομένως ακόμα και μορφών ζωής σε αυτόν, να γίνει υπεύθυνο για τη μόλυνσή του!

Τον Σεπτέμβριο θα γίνει η... ευθανασία του Γαλιλέου, οπότε και θα του σταλούν οδηγίες προκειμένου να συγκρουστεί με τον Δία, τερματίζοντας για πάντα την... καριέρα του.

Ο Γαλιλέος, όπως και να 'χει, προσέφερε πάρα πολλά, τιμώντας στο έπακρο το βαρύ όνομα του μεγάλου Ιταλού αστρονόμου με το οποίο "βαφτίστηκε". Κατάφερε να φέρει σε πέρας το 70% των επιστημονικών στόχων του και άντεξε σε πολλές κακουχίες - ακόμα κι όταν η κυρίως κεραία του απέτυχε να ανοίξει σωστά και έπρεπε να συνεχίσει να λειτουργεί με τη βοηθητική, κάτι που δεν τον εμπόδισε να στείλει στη Γη εντυπωσιακές φωτογραφίες και στοιχεία από το πλανητικό σύστημα του μεγαλύτερου μέλους της συμπαντικής "γειτονιάς" μας. Αξιος!

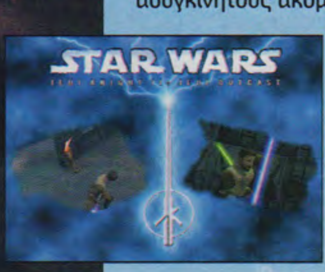
ΟΙ ΠΙΣΤΟΙ ΤΗΣ... ΔΥΝΑΜΗΣ

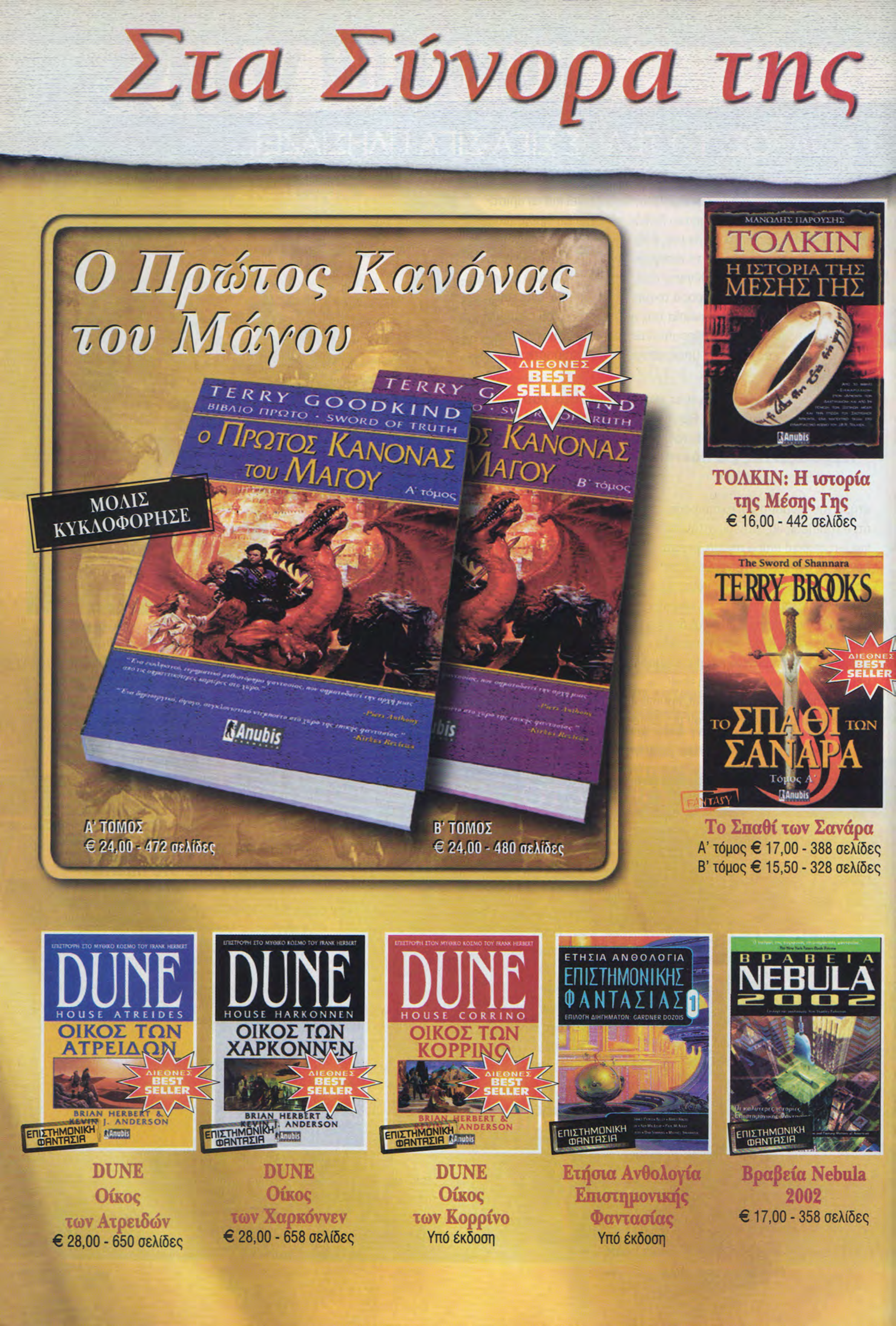


Ενα εντυπωσιακό αποτέλεσμα προέκυψε από την τελευταία απογραφή πληθυσμού που έλαβε χώρα στη Μεγάλη Βρετανία. Στην ερώτηση "σε ποια θρησκεία πιστεύετε", περίπου 400.000 κάτοικοι απάντησαν πως είναι οπαδοί της θρησκείας των... Jedi!

Οι σύγχρονοι Jedi οργανώνουν καμπάνιες και polls στο Internet προσπαθώντας να συγκεντρώσουν ευρύτερη αποδοχή και να πείσουν τις κυβερνήσεις να αναγνωρίσουν επίσημα τη θρησκεία τους.

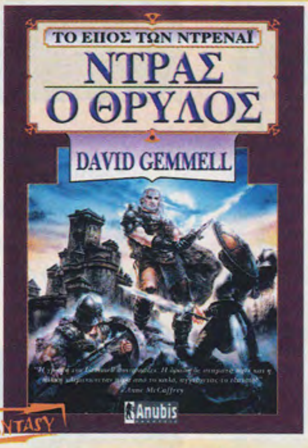
Οπως φαίνεται, οι ήρωες που δημιούργησε ο George Lucas στις θρυλικές κινηματογραφικές ταινίες του "Πολέμου των Αστρων" όχι μόνο έχουν επηρεάσει δραστικά ολόκληρες γενιές, αλλά δημιούργησαν και μια κουλτούρα με εμφανείς και σημαντικές προεκτάσεις. Η Δύναμη που χρησιμοποιούν στις δύσκολες στιγμές ο Obi-Wan Kenobi, ο Darth Vader, ο Luke Skywalker και όλοι οι άλλοι θρυλικοί χαρακτήρες του δεν άφησε ασυγκίνητους ακόμα και τους... φλεγματικούς Βρετανούς! Πάντως, οι υπεύθυνοι της απογραφής δεν θέλησαν να δημιουργήσουν μια ξεχωριστή κατηγορία για να εντάξουν εκεί όσους έδωσαν την προαναφερθείσα απάντηση και προτίμησαν να τους κατατάξουν απλώς στους "άθεους". Από τη δική τους πλευρά, οι σύγχρονοι Jedi οργανώνουν καμπάνιες και polls στο Internet προσπαθώντας να συγκεντρώσουν ευρύτερη αποδοχή και να πείσουν τις κυβερνήσεις να αναγνωρίσουν επίσημα τη θρησκεία τους. Οσο για εμάς... τι να σχολιάσουμε; May the force be with us!





Στα Σύνορα της
Ο Πρώτος Κανόνας του Μάγου
TERRY GOODKIND
ΒΙΒΛΙΟ ΠΡΩΤΟ - SWORD OF TRUTH
Ο ΠΡΩΤΟΣ ΚΑΝΟΝΑΣ ΤΟΥ ΜΑΓΟΥ
Α' τόμος
Β' τόμος
ΔΙΕΘΝΕΣ BEST SELLER
ΜΟΛΙΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕ
Anubis
Α' ΤΟΜΟΣ
€ 24,00 - 472 σελίδες
Β' ΤΟΜΟΣ
€ 24,00 - 480 σελίδες
ΜΑΝΩΛΗΣ ΠΑΡΟΥΣΗΣ
ΤΟΛΚΙΝ
Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΗΣ ΜΕΣΗΣ ΓΗΣ
ΤΟΛΚΙΝ: Η ιστορία της Μέσης Γης
€ 16,00 - 442 σελίδες
The Sword of Shannara
TERRY BROOKS
ΤΟ ΣΠΑΘΙ ΤΩΝ ΣΑΝΑΡΑ
Τόμος Α'
FANTASY
Το Σπαθί των Σανάρα
Α' τόμος € 17,00 - 388 σελίδες
Β' τόμος € 15,50 - 328 σελίδες
ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΟ ΜΥΘΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ FRANK HERBERT
DUNE
HOUSE ATREIDES
ΟΙΚΟΣ ΤΩΝ ΑΤΡΕΙΔΩΝ
BRIAN HERBERT & KEVIN J. ANDERSON
ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗ ΦΑΝΤΑΣΙΑ
DUNE Οίκος των Ατρειδών
€ 28,00 - 650 σελίδες
DUNE
HOUSE HARKONNEN
ΟΙΚΟΣ ΤΩΝ ΧΑΡΚΟΝΝΕΝ
DUNE Οίκος των Χαρκόννεν
€ 28,00 - 658 σελίδες
DUNE
HOUSE CORRINO
ΟΙΚΟΣ ΤΩΝ ΚΟΡΡΙΝΟ
DUNE Οίκος των Κορρίνο
Υπό έκδοση
ΕΤΗΣΙΑ ΑΝΘΟΛΟΓΙΑ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ 1
ΕΠΙΛΟΓΗ ΔΙΗΓΗΜΑΤΩΝ: GARDNER DOZOIS
Ετήσια Ανθολογία Επιστημονικής Φαντασίας
Υπό έκδοση
ΒΡΑΒΕΙΑ NEBULA 2002
Βραβεία Nebula 2002
€ 17,00 - 358 σελίδες

Φαντασίας!



Ντρας ο Θρύλος
€ 17,50 - 415 σελίδες



Ιστορίες Φαντασίας με Δράκους
€ 16,00 - 284 σελίδες



Ιστορίες Μαγείας και Φαντασίας
€ 18,50 - 480 σελίδες

FORGOTTEN REALMS



Πατρίδα
€ 12,50,
386 σελίδες



Εξορία
€ 12,50,
360 σελίδες



Ξενιτιά
€ 12,50,
378 σελίδες



Το Κρυστάλλινο Σκήπτρο
€ 12,50
424 σελίδες



Ποτάμια από Ασήμι
€ 12,50
408 σελίδες



Το Πετράδι του Χάλφλινγκ
€ 12,50
394 σελίδες



Η Κληρονομιά
€ 12,50
328 σελίδες



Άναστρη Νύχτα
€ 12,50
334 σελίδες



Η Πολιορκία του Σκότους
€ 12,50
370 σελίδες



Πέρασμα στο Φως
€ 12,50
360 σελίδες



Η Σιωπηλή Λεπίδα
€ 12,50
360 σελίδες



Η Ραχοκοκαλιά του Κόσμου
€ 12,50
412 σελίδες



Δούλος του Σκήπτρου
€ 12,50
368 σελίδες



Η Θάλασσα των Σπαθιών
€ 12,50
384 σελίδες



Το Υφαντό της Φιόναβαρ ●
Η Περιπλανώμενη Φλόγα
€ 19,00 - 372 σελίδες



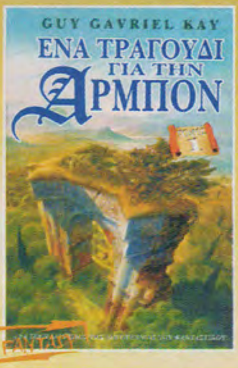
Το Υφαντό της Φιόναβαρ ●
Ο πιο Σκοτεινός Δρόμος
€ 21,00 - 528 σελίδες



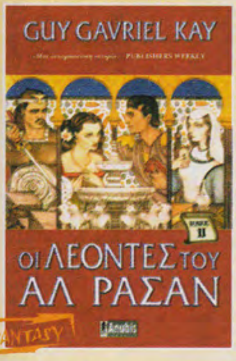
Tigana ●
€ 18,00 - 448 σελίδες



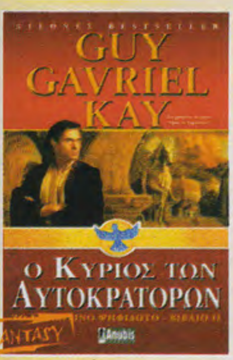
Tigana ●
€ 18,00 - 318 σελίδες



΄Ενα τραγούδι για την Αρμπόν
€ 18,00
Α' τόμος 312 σελίδες,
Β' τόμος 316 σελίδες

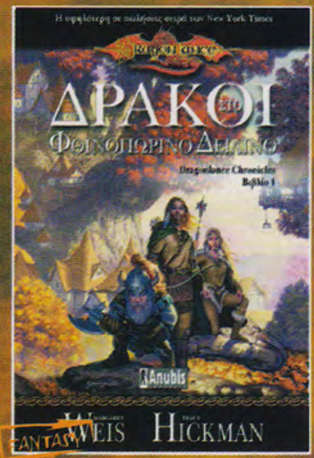


Οι Λέοντες του Αλ Ρασάν ●
€ 18,00 - 342 σελίδες

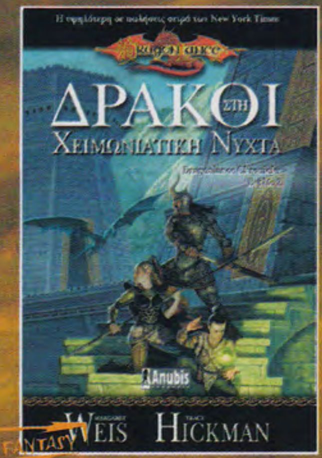


Το Σαραντινό Ψηφιδωτό ●
Ο Κύριος των Αυτοκρατόρων
€ 19,00 - 588 σελίδες

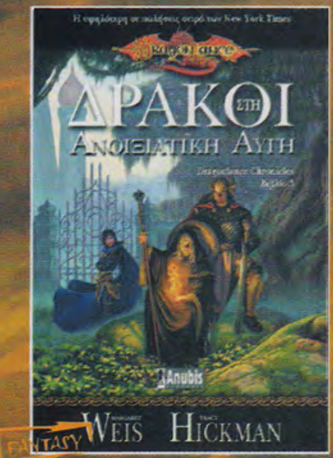
DragonLance



Δράκοι στο Φθινοπωρινό Δειλινό
€ 15,00 - 540 σελίδες



Δράκοι στη Χειμωνιάτικη Νύχτα
Υπό έκδοση



Δράκοι στην Ανοιξιάτικη Αυγή
Υπό έκδοση

Υπό την καθοδήγηση σκοτεινών δυνάμεων, οι δράκοι επιστρέφουν στο μαγευτικό κόσμο του Κρυν για να σπείρουν τον όλεθρο και την καταστροφή και να υποτάξουν τις φυλές των πλασμάτων που τον κατοικούν. Μπροστά στην ύστατη αυτή απειλή, μία αλλόκοτη συντροφιά ηρώων ξεκινά την απελπισμένη αναζήτηση της θρυλικής Δρακολόγχης, του μοναδικού όπλου που έχει τη δύναμη να αναχαιτίσει την προέλαση των δυνάμεων του κακού...

Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 210-9238672, fax: 210-9216847,
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 210-3801487, fax: 210-3841095,
Web site: www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr

Λυσίας 2003

7 χρόνια στο πλευρό ΤΩΝ ΕΛΛΗΝΩΝ ΜΑΘΗΤΩΝ

Κάθε χρόνο πάνω από 20.000 μαθητές "συναντώνται" on-line για να πάρουν μέρος σε έναν μοναδικό διαγωνισμό που διεξάγεται στη χώρα μας με αντικείμενο αλλά και μέσο τη σύγχρονη ζωή, τους υπολογιστές και το Internet.

Εχουμε γραψει επανηλειμμένα για το μεγάλο μαθητικό διαγωνισμό "ΛΥΣΙΑΣ". Πλέον μπορούμε να μιλάμε όχι απλώς για έναν διαγωνισμό, που έχει σκοπό να ψυχαγωγήσει αλλά και να εξασκήσει μαθητές στις νέες τεχνολογίες και στο Internet, αλλά για έναν θεσμό που επί 7 συναπτά έτη συμβάλλει και αυτός στην εκπαιδευτική αναβάθμιση που τόσο πολύ έχει ανάγκη η χώρα μας.

Ο περυσινός "ΛΥΣΙΑΣ 2002" τερματίστηκε με επιτυχία με την ολοκλήρωση και της τρίτης φάσης του τον περασμένο Μάιο, ενώ τιμήθηκε από μεγάλο αριθμό νεαρών συμμετεχόντων απ' όλη την Ελλάδα, διψασμένων για μάθηση αλλά και περιέργεια! Ο ενθουσιασμός και ο ζήλος των διαγωνιζομένων δεν θα μπορούσε παρά να σημαίνει ένα πράγμα: τη διεξαγωγή ενός νέου "ΛΥΣΙΑ", ακόμα καλύτερου και ανανεωμένου, καθώς οι εξελίξεις στο χώρο των υπολογιστών και του Internet καλπάζουν με ταχύτατους ρυθμούς!

ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΘΕΣΜΟ

Ο "ΛΥΣΙΑΣ" είναι Πανελλήνιος Μαθητικός Διαγωνισμός μέσω Internet, ο οποίος οργανώνεται για 7η συνεχή χρονιά από τα Εκπαιδευτήρια Δούκα και την Compulink Network, με τη συνεργασία της Ελληνικής Εταιρείας Επιστημόνων Η/Υ και Πληροφορικής (ΕΠΥ), του Ερευνητικού Ακαδημαϊκού Ινστιτούτου Τεχνολογίας Υπολογιστών (ΕΑΙΤΥ), διακεκριμένων επιστημόνων από Εκπαιδευτικά Ιδρύματα, Ινστιτούτα, Πανεπιστήμια καθώς και εκπαιδευτικών απ' όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης. Σκοποί του είναι η ευγενής άμιλλα μεταξύ μαθητών σε θέματα που σχετίζονται με τις γνώσεις και τα ενδιαφέροντά τους (αντικείμενα του σχολικού προγράμματος, της καθημερινής ζωής, της τέχνης, του πολιτισμού κ.λπ.), η παιδαγωγική και διδακτική προσέγγιση της γνώσης με διερευνητικό και παιγνιώδη τρόπο, η έμφαση στην κριτική αντιμετώπιση προβλημάτων και στην ανάπτυξη δεξιοτήτων και όχι στην απομνημόνευση και παράθεση πληροφοριών και η εξοικείωση των μαθητών με τις νέες τεχνολογίες και την εκπαιδευτική χρήση των εφαρμογών τους με έμφαση στη διαδικασία συμμετοχής και στην εμπειρία του Internet. Αλλωστε, ο "ΛΥΣΙΑΣ" παρέχει πρακτική εξάσκηση για την αξιοποίηση των εξ αποστάσεως σύγχρονων υπολογιστικών εργαλείων με σκοπό την εκπαίδευση και την άμεση ανταλλαγή πληροφοριών, ενώ ταυτόχρονα εξοικειώνει το μαθητή με τον τρόπο αξιολόγησης του Υπουργείου Παιδείας.

ΠΑΡΤΕ ΜΕΡΟΣ ΤΩΡΑ

Ας υποθέσουμε ότι ολοκληρώσατε την εγγραφή σας και αδημονείτε να ξεκινήσει ο μεγάλος δικτυακός διαγωνισμός. Τι θα συναντήσετε; Κάθε παίκτης θα βρεθεί "αντιμέτωπος" με κάποιες ερωτήσεις γνώσεων τις οποίες καλείται να απαντήσει. Οσο εξελίσσεται κάθε φάση του παιχνιδιού, ο παίκτης ανεβαίνει βαθμίδες αναλόγως των απαντήσεών του. Στο τέλος κάθε φάσης ξεχωρίζουν οι καλύτεροι, οι οποίοι θα περνούν πανηγυρικά στην επόμενη. Φέτος, ο διαγωνισμός "ΛΥΣΙΑΣ" θα πραγματοποιηθεί σε δύο φάσεις και όχι σε τρεις όπως συνέβαινε μέχρι και πέρυσι. Η προκαταρκτική φάση θα διαρκέσει δύο εβδομάδες (από 10 έως 23 Μαρτίου) και η τελική μία μέρα (το Σάββατο 12 Απριλίου). Για τη συμμετοχή σας στο διαγωνισμό είναι απαραίτητη η εγγραφή, την οποία μπορείτε να κάνετε on-line μέσω της ιστοσελίδας http://www.lysias.gr/. Η διαδικασία θα σας προμηθεύσει με τα δικά σας user ID και password, τα οποία θα αποτελούν στοιχεία βά-











Εικόνες από την περυσινή απονομή των βραβείων, στους νικητές του "ΛΥΣΙΑΣ 2002"



σει των οποίων ο ΛΥΣΙΑΣ θα σας αναγνωρίζει και θα σας επιτρέπει να συμμετέχετε στην προκαταρκτική φάση σε 3 προσπάθειες των 30΄ λεπτών. Μία από τις σημαντικότερες αλλαγές που περιλαμβάνει ο φετινός διαγωνισμός είναι πως μπορείτε να επιλέξετε εσείς τις ερωτήσεις που θέλετε να απαντήσετε μέσα από 7 διαφορετικές κατηγορίες. Στην παραπάνω διεύθυνση εμπεριέχονται και όλες οι πληροφορίες για το διαγωνισμό, αναφορές στις προηγούμενες διοργανώσεις, καθώς και ένα δοκιμαστικό διαγώνισμα το οποίο μπορείτε να κάνετε όσες φορές θέλετε για να εξοικειωθείτε με τους νέους κανόνες του διαγωνισμού.

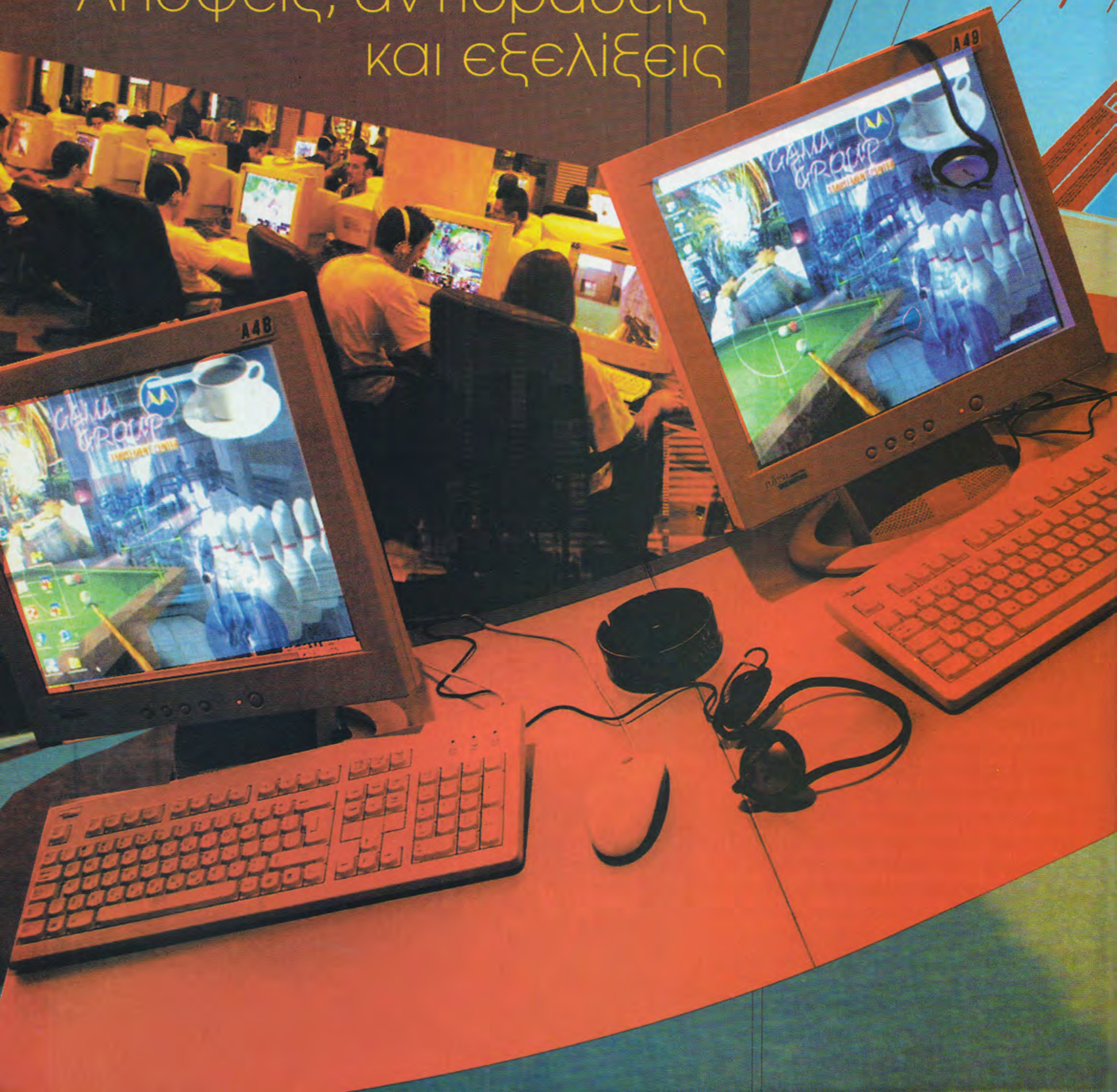
ΜΗΝ ΚΑΘΕΣΤΕ ΛΕΠΤΟ

Τι σας υπόσχεται ο φετινός διαγωνισμός "ΛΥΣΙΑΣ"; Κατ΄ αρχάς, γνώση, εξάσκηση και διασκέδαση. Θα σας δώσει την ευκαιρία να περιηγηθείτε, ειδικά αν είστε νέοι, τους υπολογιστές και να γνωρίσετε τις δυνατότητές τους. Θα σας φέρει σε επικοινωνία με νέους ανάλογων ηλικιών και ενδιαφερόντων απ΄ όλη την Ελλάδα, ενώ, σε άλλους περισσότερο και άλλους λιγότερο, θα εξασκήσει και το αγωνιστικό πνεύμα! Επισκεφτείτε τη σελίδα του διαγωνισμού και δηλώστε μέρος τώρα. Ο μαγικός κόσμος του Intrenet βρίσκεται μόλις ένα "κλικ" μακριά!

PC

ΝΟΜΟΣ 3037 & NET CAFES

Απόψεις, αντιδράσεις και εξελίξεις





Η ραγδαία αύξηση του αριθμού των net cafés σε όλες τις πόλεις της χώρας μας τους τελευταίους μήνες έχει ανακοπεί. Βλέπετε, ο νόμος 3037 "περί απαγόρευσης παιγνίων" ήρθε για να ταράξει σαν κεραυνός εν αιθρία τόσο τους επαγγελματίες όσο και τους θαμώνες τους. Στο αφιέρωμα αυτού του τεύχους επισκεφτήκαμε μερικά από τα μεγαλύτερα Net cafés της Αθήνας και της Θεσσαλονίκης, μιλήσαμε με τους υπεύθυνους για τις υπηρεσίες και τα σχέδιά τους και αναφέρουμε μερικές από τις... περιπέτειες στις οποίες τους ενέπλεξε ο 3037. Φιλοξενούμε επίσης τις δηλώσεις που έκανε στο περιοδικό μας η γραμματέας του Σωματείου των Ιδιοκτητών Net cafés κα. Κατερίνα Κατριτζίδου.

Επιμέλεια: Χάρης Κλάδης
Γράφουν: Βαγγέλης Κράτσας, Νίκος Κόντης

Η εξάπλωση των Net cafés είναι φυσικά εισαγόμενη "μανία" και είχε ξεκινήσει στην Ευρώπη πολύ νωρίτερα απ' ό,τι στη χώρα μας. Το μεγάλο "μπαμ" για τη χώρα μας έγινε πριν από περίπου 5 χρόνια στη Θεσσαλονίκη -προς έκπληξη όσων πιστεύουν πως τα μεγαλύτερα γεγονότα συμβαίνουν στο κλεινόν άστυ- και σιγά-σιγά εξαπλώθηκε σε άλλες πόλεις. Ετσι στη Θεσσαλονίκη απονέμουμε τον άτυπο τιμητικό τίτλο της ελληνικής "Μητρόπολης των Net cafés". Στην Αθήνα μέχρι τα τέλη του 2000 τα πράγματα ήταν τελείως διαφορετικά. Τα μαγαζιά ήταν λίγα και σαφέστατα όχι τόσο εντυπωσιακά σε χώρους και εξοπλισμό. Από το 2001 και μετά άρχισαν να εμφανίζονται ορισμένοι επιχειρηματίες, οι οποίοι προφανώς κατανόησαν το πρόσφορο έδαφος και έσπευσαν να μιμηθούν τους συναδέλφους τους της συμπρωτεύουσας. Η αθηναϊκή σκηνή των Net cafés γνώρισε άνθηση και τότε μπήκαν και τα θεμέλια για τη δημιουργία της μεγάλης κοινότητας των gamers της Αθήνας.

Αρχικά ο ρόλος των Net cafés ήταν τελείως διαφορετικός απ' ό,τι σήμερα. Παλαιότερα, Net café σήμαινε chat, Internet, λίγο ταχύτερο downloading και γενικά μεγαλύτερη εξοικείωση με το Διαδίκτυο και τις λειτουργίες του, γεγονός που εκμεταλλεύονταν κυρίως φοιτητές και μαθητές για τις εργασίες τους. Βλέπετε, την εποχή εκείνη οι οικιακές συνδέσεις στο Internet ήταν πολύ ακριβότερες (παρόλο που η αναλογική χρέωση επέτρεπε τη συνεχή σύνδεση με μόλις μία μονάδα χρέωσης). Με την πάροδο του χρόνου και με τη ραγδαία εξάπλωση των multiplayer παιχνιδιών (ποιος δεν θυμάται τις πρώτες δικτυακές αναμετρήσεις στο Warcraft II και αργότερα στο Starcraft, το Quake και στο Command & Conquer;), στην πελατεία των Net cafés προστέθηκαν οι gamers που αναζητούσαν τις παροχές του local area network των καταστημάτων. Σταδιακά, σχεδόν όλα τα Net cafés της χώρας έχουν αναπτυχθεί-επεκταθεί στηριζόμενα σε παιχνίδια όπως τα Counter-Strike, Age of Empires, Quake, StarCraft και WarCraft, και οι ιδιοκτήτες τους παραδέχονται ευθέως ότι από τους gamers προέρχονται τα μεγαλύτερα έσοδα των καταστημάτων τους!

Βεβαίως, το gaming που παρέχεται στα Net cafés είναι καθ' όλα νόμιμο, αφού προσφέρονται απλώς υπηρεσίες που κάποιος gamer δεν μπορεί να χαρεί από τον οικιακό υπολογιστή του. Ωστόσο, φαίνεται πως η ελληνική νομοθεσία δεν μπορεί να διαχωρίσει το gaming στα Net cafés από αυτό άλλων χώρων όπου διεξάγονται τυχερά παιχνίδια, γεγονός που οδήγησε στη θέσπιση του νόμου 3037, ο οποίος νομικά κλειδώνει το gaming στους δημόσιους χώρους, όπως θεωρούνται τα Net cafés. Δυστυχώς, αν και δεν υπήρξε μέχρι σήμερα καμία καταδικαστική απόφαση εις βάρος επιχειρηματία Net café στο οποίο διεξαγόταν gaming, η ασάφεια του νόμου προκαλεί νευρικότητα τόσο στους ιδιοκτήτες των εν λόγω καταστημάτων όσο και στα αρμόδια αστυνομικά όργανα, που αδυνατούν τις περισσότερες φορές να διακρίνουν τον παράνομο τζόγο από τα νόμιμα computer games που παίζονται στα Net cafés.

Εχοντας γίνει μάρτυρες πολλών διαφορετικών περιπτώσεων, αποφασίσαμε να επισκεφτούμε μερικά από τα πιο γνωστά Net cafés της Αθήνας και της Θεσσαλονίκης, να γνωριστούμε με τους ανθρώπους που τα διατηρούν και να μάθουμε τις απόψεις τους για το νόμο και το gaming γενικότερα. Επίσης, σας παραθέτουμε τις τελευταίες εξελίξεις γύρω από το νόμο, καθώς και τις απόψεις του συλλόγου που ίδρυσαν οι ιδιοκτήτες των Net cafés (www.netcafe.gr) στην προσπάθειά τους να προασπίσουν τόσο τους σκοπούς όσο και τα δικαιώματά τους.

Ο νόμος αυτός ενδιαφέρει το σύνολο των gamers της χώρας μας, ειδικά από τη στιγμή που γίνονται προσπάθειες διεξαγωγής αυτούσιων ή/και qualifications διεθνών τουρνουά, η διοργάνωση των οποίων μπορεί να βρει εμπόδιο στον ασαφή αυτό νόμο. Σίγουρα το πλήγμα θα είναι βαρύ τόσο για τα καταστήματα που έχουν ξοδέψει μεγάλα ποσά σε αυτές τις προσπάθειες όσο και για τους gamers, οι οποίοι αδημονούν να παίξουν στα διεθνή τουρνουά.

ΝΟΜΟΣ 3037 & NET CAFES

BITS & BYTES Ακαδημίας 78, Αθήνα, τηλ.: 210 3822545, www.bnb.gr

Αρχίζουμε την περιήγησή μας στα αθηναϊκά Net cafés από το μεγαλύτερο και παλαιότερο. Το B&B έγινε γνωστό τα τελευταία δύο χρόνια κυρίως από τους gamers, οι οποίοι αποτελούν και το μεγαλύτερο ποσοστό της πελατείας του. Το κατάστημα αποτελείται από το ισόγειο με τον ημιώροφο, το πρώτο υπόγειο και το δεύτερο υπόγειο (τα "μπουντρούμια"). Κάθε χώρος απευθύνεται σε διαφορετικούς πελάτες. Φτάνοντας στο δεύτερο υπόγειο το B&B μεταμορφώνεται σε ένα industrial-gothic-punk περιβάλλον. Παραταγμένες ορδές από PCs (170) αδημονούν να χαλιναγωγηθούν από gamers οι οποίοι στην κυριολεξία δεν ξεκολλάνε από τα μηχανήματα. Καθ' όλη τη διάρκεια της ημέρας το Bits & Bytes έχει κόσμο και προπάντων τις μεταμεσονύκτιες ώρες, όπου θαμώνες απολαμβάνουν αραχτοί τις παρτίδες τους στο Counter-Strike, MoHA, BF1942, WarCraft III, StarCraft (αθεράπευτοι) και πιο σπάνια στο Quake III Arena (that's me) και Unreal Tournament 2003. Πέρα από το gaming, το B&B παρέχει πλήρεις υπηρεσίες Internet (για τις οποίες διαθέτει συνολικό εύρος των 4Mbit) και office (όπως εκτυπώσεις, CD-RW και λοιπά). Τέλος, να αναφέρουμε ότι με πρωτοβουλία του καταστήματος έχουν ξεκινήσει οι προσπάθειες για τη συνεργασία με το διεθνές τουρνουά gaming League Arena. Έτσι, καλώς εχόντων των πραγμάτων, το B&B σύντομα θα είναι ο επίσημος διοργανωτής των League Arena στην Ελλάδα και στο διαγωνισμό που θα γίνει περίπου το Πάσχα μία Clan 6 ατόμων από το Counter-Strike (5+1 manager) και ένας νικητής από το Warcraft III: Reign of Chaos και το Unreal Tournament 2003 θα προκριθούν στον παγκόσμιο διαγωνισμό του League Arena.

Μιλήσαμε με τον Γιάννη Μουστάκα, ο οποίος μας είπε τα ευχάριστα νέα για τα τουρνουά και μας μίλησε για τις περιπέτειες του B&B με τον περιβόητο νόμο.

"Η αλήθεια είναι ότι έχουμε κάνει ένα δικαστήριο και μας έχουν σφραγίσει μερικά μηχανήματα στο παρελθόν, γεγονότα που μία εποχή μάς είχαν αναγκάσει να διακόψουμε το gaming. Τον τελευταίο καιρό δεν μας έχουν ενοχλήσει, αλλά ο νόμος είναι ασαφής. Δίνει ευελιξία στη δικαιοσύνη να καταδικάζει τους πραγματικά παράνομους καταστηματάρχες, δυστυχώς όμως η ασάφειά του σχετικά με τις παραμέτρους που αφορούν στο computer gaming και άρα σε εμάς, αφήνει πρακτικά την όλη κατάσταση στη διακριτική ευχέρεια του αστυνομικού/δικαστή. Εμείς, πάντως, συνεχίζουμε τα σχέδιά μας, καθώς θέλουμε να πιστεύουμε πως το 'παρεξηγημένο' θέμα θα λάβει σύντομα αίσιο τέλος. Βέβαια, η κατάσταση έχει και την αστεία πλευρά της. Σε μία έφοδο που μας έκαναν, ένας 'άμοιρος' αστυνομικός 'τόλμησε' να πλησιάσει και να προσπαθήσει να διακόψει κάποιον gamer ο οποίος εκείνη τη στιγμή βρισκόταν σε ένα κρίσιμο σημείο της παρτίδας του στο Counter-Strike. Ο αστυνομικός άρχισε να κάνει παρατηρήσεις και υποδείξεις στο νεαρό gamer σχετικά με τις κυρώσεις που προβλέπει ο νόμος σε όσους τον παραβαίνουν. Δυστυχώς, όμως, το αποτέλεσμα των προσπαθειών του αστυνομικού δεν ήταν το επιθυμητό, αφού όχι μόνο δεν συμμορφώθηκε ο νεαρός gamer, αλλά άρχισε να εκνευρίζεται διότι η προσοχή του αποσπόταν από το παιχνίδι του. Οι παρατηρήσεις συνεχίστηκαν, όμως ο νεαρός, μη γνωρίζοντας ποιος ήταν αυτός που τον ενοχλούσε, άρχισε να τον στολίζει με διάφορα 'ελαφρώς διακοσμητικά' επίθετα. Μόλις τέλειωσε την παρτίδα του ο gamer γύρισε στον κύριο που ήταν δίπλα του και του απάντησε με την εξής αφοπλιστική ατάκα: 'Οι γονείς μου μού έχουν πει να μη μιλάω σε ξένους!'".

ΤΙΜΕΣ/ΩΡΑΡΙΟ
9:00-00:00, 2,50 €/ώρα
00:00-9:00, 1,50 €/ώρα
Ειδικές τιμές για μέλη, clans και τακτικούς πελάτες.
7 ημέρες την εβδομάδα, 24 ώρες την ημέρα.





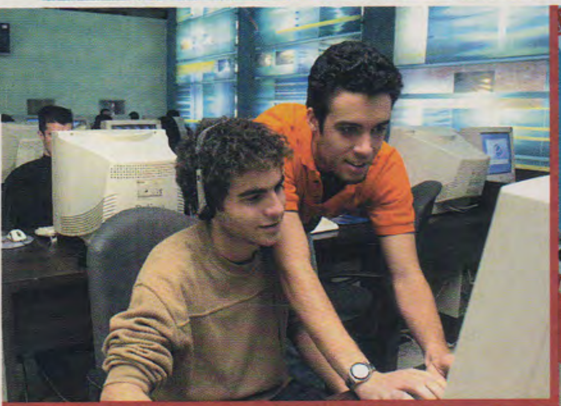












ΤΙΜΕΣ/ΩΡΑΡΙΟ
10:00-18:00, 3,00 €/ώρα
18:00-1:30, 4,00 €/ώρα
7 ημέρες την εβδομάδα, 10:00 το πρωί με 1:30 μετά τα μεσάνυχτα.

E-VENTS Village Center Αμαρουσίου, Αθήνα, τηλ.: 210 6179981-2, www.e-vents.gr

Στην "καρδιά" του Village Center Αμαρουσίου "χτυπά" το E-vents. Αν και σχετικά μικρό -ειδικά αν το συγκρίνεις με μεγαθήρια όπως το Bits & Bytes- κατορθώνει να συγκεντρώσει το δικό του, μοναδικό κόσμο. Η παρουσία του στο συγκρότημα του Village Center, άλλωστε, αρκεί για να του εξασφαλίσει την προσέλευση επισκεπτών διάφορων ηλικιών, οι οποίοι μπορούν να εκμεταλλευτούν και το περιβάλλον της συστεγαζόμενης καφετέριας. Το E-vents διαθέτει 40 μηχανήματα, εκ των οποίων τα μισά απευθύνονται σε gamers, και έχουν την ακόλουθη σύνθεση: Pentium IV 2GHz, με 512 RAM και GeForce 3 Ti 200, ενώ τα υπόλοιπα είναι για Internet και εφαρμογές γραφείου και έχουν: Pentium IV 1,6GHz, με 256 RAM και GeForce 4 MX. Η γραμμή τους μέχρι στιγμής περιορίζεται στα 700Kbit, αλλά θα μετατραπεί σύντομα σε 2Mbit. Μιλήσαμε με τον υπεύθυνο του καταστήματος κ. Ανδρέα Βερτζάγια, ο οποίος αναφέρθηκε τόσο στα μελλοντικά σχέδιά του όσο και στον περιβόητο νόμο 3037.

"Μέχρι στιγμής μας έχουν γίνει μόνο κάποιες υποδείξεις από την αστυνομία. Το γράμμα του νόμου εφαρμόζεται και, βάσει αυτού, τα games παραμένουν παράνομα. Οπότε μέχρι να ξεκαθαρίσει το τοπίο, δεν μπορώ να ξέρω τι θα γίνει. Αν όμως έχουμε επιπλέον προβλήματα, θα παρέχουμε τις gaming υπηρεσίες μας εντελώς δωρεάν! Ο νόμος ονομάζει παράνομο αυτόν που κερδίζει χρήματα, νοικιάζοντας ή παρέχοντας στον πελάτη τα μέσα για να παίζει, αλλά από τη στιγμή που αυτό θα παρέχεται δωρεάν, παύει να είναι παράνομο. Άλλωστε, είναι κάτι που ήδη έχουμε κάνει στο παρελθόν, όταν είχαμε αποφασίσει να αφήνουμε τον κόσμο να παίζει δωρεάν, αντί να κρατάμε τα μηχανήματά μας κλειστά για 2 μήνες. Μάλιστα, αυτή η κίνηση γνώρισε ασυνήθιστη επιτυχία, καθώς οι επισκέπτες χάρηκαν από την εμπειρία και είχαν την ευκαιρία να κάνουν τις δικές τους υποδείξεις και παρατηρήσεις. Αυτό που μπορώ να πω με σιγουριά είναι πως το E-vents θα αρχίσει να τιμά το όνομά του με περισσότερα events, αφού έχουμε επίσημα κλείσει παρουσιάσεις με τις εταιρείες εισαγωγής games (όπως οι Despec, CD Media και Zegetron), οι οποίες θα παρουσιάζουν τα νέα προϊόντα τους σε εκδηλώσεις που θα διεξάγονται στο χώρο μας. Μάλιστα, στην επικείμενη επίσημη παρουσίαση του νέου Championship Manager, ευελπιστούμε πως θα μας τιμήσει με την παρουσία του και ο δημιουργός του παιχνιδιού!"

ΝΟΜΟΣ 3037 & NET CAFES

GEMA Πατησίων 382, Αθήνα, τηλ.: 210 2111302-5

Απ' όλα τα Net cafés που επισκεφτήκαμε, το Gema μας άφησε τις καλύτερες εντυπώσεις από την άποψη της καλαισθησίας του χώρου. Πρόκειται για ένα λουξ μαγαζί, με περίπου 85 υπολογιστές σύνθεσης: Pentium IV 2,4GHz, 512 RAM και GeForce 4 4600, 128MB RAM, οθόνες TFT για τα business και surfing μηχανήματα και 19άρες CRT για το gaming. Ο χώρος του Gema είναι καταπληκτικά διαμορφωμένος. Ενδιαφέρουσα είναι η παρουσία και των prive υπολογιστών, οι οποίοι είναι απομονωμένοι από τους άλλους και ο χρήστης μπορεί να δουλεύει χωρίς να τον ενοχλεί ή να τον κρυφοκοιτάζει οποιοσδήποτε άλλος πελάτης. Υπερτερεί σε σχέση με τα υπόλοιπα Net cafés όσον αφορά στο περιβάλλον και στη σύνθεση των μηχανημάτων του, αφού διαθέτει τα ταχύτερα PCs που συναντήσαμε. Μπαίνοντας στο Gema (ιδίως τις βραδινές ώρες) θα σας δοθεί η εντύπωση ότι βρίσκεστε σε κάποια καφετέρια ή μπαράκι παρά σε ένα Net cafe. Μάλιστα το κτήριο που φιλοξενεί το Gema στεγάζει και άλλα είδη ψυχαγωγίας, όπως μπιλιάρδο, μπαρ και καφετέρια. Το κατάστημα λειτουργεί επί 24ώρου βάσεως και επτά ημέρες την εβδομάδα. Οι υπηρεσίες που παρέχει στους επισκέπτες του ποικίλλουν, από το σύνηθες gaming και internet surfing μέχρι τις εφαρμογές γραφείου με πλήρη παροχή υπηρεσιών scanning, printing και CD Recording. Οι τιμές που το Gema κοστολογεί τις υπηρεσίες του είναι οι ίδιες με αυτές που ισχύουν στην πλειονότητα των Net cafés. Η γραμμή του μετρά 4 χορταστικά Mbps, ενώ κάθε επισκέπτης είναι ελεύθερος να κατεβάσει ό,τι θέλει, καθώς δεν υπάρχει όριο bandwidth. Ακόμα, μπορεί ο επισκέπτης να ορίσει χώρο στο σκληρό δίσκο ενός μηχανήματος, όπου θα κατεβάζει και θα αποθηκεύει ό,τι τον ενδιαφέρει.

Κατά την επίσκεψή μας στο Gema μιλήσαμε με τον "αξιωματικό υπηρεσίας" Λυκούδη Γιώργο, ο οποίος μας μίλησε για το cafe, τους πελάτες και για το νόμο 3037.

"Οι πελάτες μας έχουν διάφορες ηλικίες, με την πλειονότητα των gamers να φτάνει μέχρι 27 ετών. Βεβαίως, έχουμε και μεγαλύτερους σε ηλικία, μάλιστα πολλοί μάς επισκέπτονται για τις υπηρεσίες που προσφέρουμε στα business μηχανήματά μας, όπως καθηγητές από τα τοπικά φροντιστήρια. Τα παιχνίδια που παίζονται περισσότερο στους χώρους μας είναι τα Counter-Strike, Age of Mythology, Warcraft 3, Medal of Honor και Battlefield 1942.

Για τον 3037 δεν έχω να προσθέσω πολλά. Προτού λειτουργήσει ως Net café, το Gema λειτουργούσε ως χώρος διασκέδασης με ηλεκτρονικά. Πάντως, ως Net café δεν έχουμε αντιμετωπίσει κανένα πρόβλημα και είμαστε απολύτως νόμιμοι. Είναι original όλα τα παιχνίδια και προγράμματα που χρησιμοποιούμε, ενώ για το CS έχουμε αγοράσει 15 licenses ώστε να μπορούν μέχρι 15 παίκτες να παίξουν στο Internet."

ΤΙΜΕΣ/ΩΡΑΡΙΟ

12:00-00:00, 3,00 €/ώρα
00:00-4:00, 2,00 €/ώρα
4:00-12:00, 1,00 €/ώρα
Ειδικές τιμές για μέλη δεν υπάρχουν, σύντομα όμως θα ισχύσουν κάποιες εκπτώσεις.
7 ημέρες την εβδομάδα, 24 ώρες την ημέρα.

















ΤΙΜΕΣ/ΩΡΑΡΙΟ

10:00-00:00, 2,40 €/ώρα
00:00-10:00 2,00 €/ώρα
Για τα εγγεγραμμένα μέλη υπάρχει κυμαινόμενη χρέωση από € 2,00 μέχρι € 1,40, ανάλογα με τις ώρες χρήσης. Πάνω από 3 ώρες χρήσης ανά επίσκεψη η χρέωση είναι € 1,40 ανά ώρα.
7 ημέρες την εβδομάδα, 24 ώρες την ημέρα.

INTERSPOT

Ροτόντα & Πατριάρχου Ιωακείμ 28, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 2310 968173, Assos Odeon, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 2310 253697 Παπαναστασίου & Καρακάση, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 2310 926606, Σούτσου & Παπακυριαζή, Λάρισα, τηλ.: 2410 549886 www.intespot.gr

Τα Interspot αποτελούν μία από τις μεγαλύτερες αλυσίδες σε όλη την Ελλάδα. Μέχρι στιγμής διαθέτουν 4 καταστήματα, ενώ ένα ακόμη βρίσκεται υπό κατασκευή. Τρία εκ των καταστημάτων είναι στη Θεσσαλονίκη (με 100 PCs στο ένα κατάστημα, 70 στο άλλο και 60 PCs στο τρίτο) και το τέταρτο στη Λάρισα (80 PCs). Η σύνθεση των μηχανημάτων είναι: Athlon 2,0GHz, 256 RAM, GeForce 4 4200 με 64MB RAM.

Τα Interspot τη χρονιά που πέρασε διοργάνωσαν δύο μεγάλους διαγωνισμούς με πολλούς σπόνσορες για τα παιχνίδια Age of Empires II, Age of Kings και για το FIFA 2002, όπου συμμετείχαν πάνω από 500 άτομα. Πολλά αξιόλογα δώρα μοιράστηκαν στους νικητές, ενώ την εκδήλωση κάλυψε τηλεοπτικά η ΕΤ3.

Επισκεφθήκαμε το μεγαλύτερο Interspot, το οποίο βρίσκεται πάνω από την Καμάρα, στο τέλος της Ναυαρίνου. Ο χώρος του είναι πολύ ωραία διαμορφωμένος, δίνοντας έμφαση στην άνεση κάθε πελάτη. Για όλους τους πελάτες του καταστήματος παρέχονται υπηρεσίες ελεύθερου downloading μόνο κατά τη διάρκεια των ωρών 00:00 έως 13:00. Η εγγραφή των αρχείων που έχουν γίνει download μπορεί να γίνει σε ZIP ή CD-ROM, ανάλογα με την επιθυμία του πελάτη.

Οπως μας ενημέρωσαν οι υπεύθυνοι του καταστήματος κ. Γιάννης Νικολαΐδης και Θωμάς Παπαδόπουλος, η κατάσταση που επικρατεί στη Θεσσαλονίκη και τη Λάρισα γύρω από το νόμο 3037 είναι τελείως διαφορετική από αυτήν της Αθήνας. Ειδικά στη Λάρισα μέχρι να βγει η απόφαση του δικαστηρίου της 26ης Φεβρουαρίου όλα τα Net cafés της περιοχής προσφέρουν στους πελάτες τους μόνο το "net", αφού απαγορεύεται οποιαδήποτε χρήση παιχνιδιού! Μάλιστα, οι αρχές έχουν προβεί και σε κατάσχεση μηχανημάτων. Η υπόθεση εκκρεμεί, αφού αναμένεται τυπικά η απόφαση δικαστηρίου η οποία, όπως όλα δείχνουν, θα είναι αθωωτική.

ΝΟΜΟΣ 3037 & NET CAFES

ΟΙ ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ ΕΞΕΛΙΞΕΙΣ ΓΙΑ ΤΟ ΝΟΜΟ 3037 & ΤΑ NET CAFES

του Βαγγέλη Κράτσα

Για το θέμα του νόμου 3037 καθώς και τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν σήμερα τα Net cafés μίλησε στο "PC Master" η γραμματέας του σωματείου των ιδιοκτητών Net cafés κ. Κατερίνα Κατριτζίδου. Ας δούμε τι μας είπε:

PC Master: *Ποια είναι τα σημαντικότερα προβλήματα που αντιμετωπίζουν σήμερα τα Internet cafés;*

Κατερίνα Κατριτζίδου: Τα Internet cafés είναι ένα σχετικά νέο είδος καταστημάτων, τα οποία δεν λειτουργούν μεγάλο χρονικό διάστημα και έτσι πολλά από αυτά δεν έχουν προλάβει να κάνουν απόσβεση. Είναι, ως επί το πλείστον, επιχειρήσεις νέων ανθρώπων οι οποίοι, είτε έχουν σπουδάσει σχετικά με νέες τεχνολογίες και υπολογιστές και επέλεξαν να περάσουν στο χώρο αυτό για να ασχοληθούν με αντικείμενο σχετικό με τις σπουδές τους, είτε είναι χρήστες υπολογιστών με πολύ μεράκι, οι οποίοι θεώρησαν ότι αυτή η δραστηριότητα έλειπε από το χώρο της ψυχαγωγίας και της ενημέρωσης στη χώρα μας.

Ο τομέας μας δεν επιχορηγείται από το κράτος ή από διάφορα πακέτα της Ευρωπαϊκής Ενωσης και οι περισσότεροι ξεκίνησαν με δάνεια και μεγάλο ρίσκο για να επενδύσουν στην ακριβή ακόμα για την Ελλάδα τεχνολογία.

Οι ακριβές συνδέσεις στο Διαδίκτυο και η συνεχής απαίτηση για αναβάθμιση των συστημάτων, η κατάταξη του κλάδου φορολογικά σε έναν τσουχτερό συντελεστή κέρδους και, από την άλλη, η προσπάθεια να παρέχουμε υπηρεσίες σε προσιτή τιμή, κάνουν τη λειτουργία ενός τέτοιου καταστήματος σχετικά δύσκολη.

Σε όλα αυτά προστέθηκε και το νομοσχέδιο 3037/2002, το οποίο έκλεινε στην ουσία τα καταστήματά μας με τη γενική απαγόρευση των παιχνιδιών έτσι όπως αρχικά ερμηνεύτηκε.

PCM: *Εξακολουθούν να υπάρχουν προβλήματα με το νόμο 3037;*

Κ.Κ.: Σε γενικές γραμμές, μετά τις αποφάσεις των δικαστηρίων για αντισυνταγματικότητα του νόμου, είχαμε κατανόηση από την πλευρά του Υπουργείου Δημόσιας Τάξης και τους κατά τόπους αστυνομικούς διευθυντές. Γίνονταν και εξακολουθούν να γίνονται έλεγχοι σε καταστήματά μας, αλλά οι ελεγτικοί μηχανισμοί, κινούμενοι στο πνεύμα του νόμου, που προσπαθεί να πατάξει τον παράνομο τζόγο, ελέγχουν κυρίως και διώκουν μόνο τους επιχειρηματίες που διενεργούν στα δικά τους καταστήματα παράνομα παίγνια.

Σε κάποιες περιοχές της Ελλάδας, όμως, ακόμα διώκονται οι συνάδελφοί μας για τα ίδια παιχνίδια, τα οποία πωλούνται ελεύθερα στο εμπόριο και παίζονται στα υπόλοιπα Internet cafés της χώρας. Συγκεκριμένα σε πόλεις όπως η Λάρισα, τα Γιαννιτσά, η Ορεστιάδα, το Κιλκίς και η Αλεξανδρούπολη οι αστυνομικοί διευθυντές, είτε δείχνοντας υπερβάλλοντα ζήλο είτε για λόγους δικούς τους, οι οποίοι πλέον μας κάνουν σκεπτικούς, καλυπτόμενοι πίσω από τη δικαιολογία της ύπαρξης ακόμα του νόμου και της διατήρησής του χωρίς τροπολογία, εξακολουθούν να απαγορεύουν τα παιχνίδια στα καταστήματα της περιοχής τους και να ταλαιπωρούν τους συναδέλφους μας, οδηγώντας τους στο αυτόφωρο και κατάσχοντας τους υπολογιστές όπου παίζονται παιχνίδια. Στην Ελλάδα μάλλον ισχύει αυτό που πολλοί κατά τόπους αστυνομικοί μάς έχουν πει: κάθε νομός και νόμος.

Παρά τις συνεχείς επισκέψεις εκπροσώπων του σωματείου στις αρμόδιες τοπικές αρχές των περιοχών αυτών και παρά τις συνεχείς διαβεβαιώσεις πως στην περίπτωση που δεν διεξάγεται παράνομο παίγνιο δεν θα τους ενοχλούν, εξακολουθούν να ενεργούν με τον ίδιο τρόπο.

PCM: *Εχετε κάποιες διαβεβαιώσεις περί επικείμενων αλλαγών στο νόμο;*

Κ.Κ.: Η τύχη του νομοσχέδιου είναι πλέον στα χέρια των δικαστηρίων. Μετά την άσκηση έφεσης από τον εισαγγελέα Εφετών, καλούνται τα εφετεία Θεσσαλονίκης την 26η Φεβρουαρίου να δώσουν μια λύση στο πρόβλημα που προκλήθηκε με τη γενίκευση της απαγόρευσης για τα παιχνίδια παντός είδους.

Στις συναντήσεις μας με αρμόδιους είναι χαρακτηριστικό

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ
ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΩΝ
ΓΕΝΙΚΟΣ ΓΡΑΜΜΑΤΕΑΣ

Αθήνα 5/12/02
Αριθ.πρωτ. 1415

ΠΡΟΣ: Το Πολιτικό Γραφείο
του Πρωθυπουργού
ΚΟΙΝ: 1.Γραφείο Υπουργού
2.Ζαχαριάδης Αθανάσιος
nKakayanis@theweb.gr

Με πρόσφατο νόμο έχει απαγορευτεί η διεξαγωγή ηλεκτρικών, ηλεκτρομηχανικών και ηλεκτρονικών παιγνίων χωρίς καμία εξαίρεση.
Σχετικά με τα Internet café ο νόμος δεν απαγορεύει την λειτουργία τους.
Τιμωρούνται μόνο όσοι διεξάγουν τυχερά παιγνίδια μέσω Η/Υ.
Όλες οι υπόλοιπες δραστηριότητες των Internet café δεν επηρεάζονται από το νόμο.

Ο Γενικός Γραμματέας

Γιώργος Κανελλόπουλος

ότι όλοι αναγνωρίζουν ότι με τη διατύπωση του νομοσχέδιου προκλήθηκε ένα μεγάλο πρόβλημα και στη λειτουργία τη δική μας αλλά και στην εικόνα της χώρας μας στο εξωτερικό. Παρατηρείται μια δυσκινησία από την πλευρά των αρμοδίων, η οποία είναι λογική γιατί πρέπει να γίνει μια σοβαρή πλέον δουλειά σχετικά με μια πιθανή τροποποίηση του νομοσχέδιου. Υπήρχε και υπάρχει το πρόβλημα του παράνομου τζόγου και θα πρέπει ο νόμος να δίνει λύσεις στο θέμα. Από την άλλη, θα πρέπει να βρεθεί τρόπος να διαχωρίζονται φραστικά και κατ' ουσίαν οι δραστηριότητες του καθενός. Διάθεση φαίνεται να υπάρχει από την πλευρά της κυβέρνησης και του αρμόδιου υπουργείου με το οποίο είμαστε σε επαφή.

Προς το παρόν, πάντως, δεν έχει γίνει καμία τροποποίηση του νομοσχέδιου. Η λειτουργία μας εξαρτάται από τη διάθεση κάθε τοπικού αστυνομικού διευθυντή και είμαστε και εμείς και αυτοί σε αναμονή της έκδοσης της διευκρινιστικής εγκυκλίου που θα αναφέρει τους όρους και τις προϋποθέσεις έκδοσης ειδικών αδειών για τα καταστήματά μας.

PCM: ***Ποιες είναι οι δικές σας προτάσεις;***

Κ.Κ.: Οι προτάσεις μας έχουν ήδη κατατεθεί στον αρμόδιο του Υπουργείου Οικονομικών. Στο κείμενο που καταθέσαμε υπάρχουν προτάσεις και για το χώρο αυτόν καθ' εαυτόν και για την εγκατάσταση των υπολογιστών και του τρόπου ελέγχου τους.

Ολα τα ελληνικά Net cafés

Το "PC Master", για την καλύτερη εξυπηρέτηση των αναγνωστών του αλλά και όποιου άλλου μπορεί να ενδιαφέρεται για τα ελληνικά net cafes, στη διεύθυνση www.pcmaster.gr/netcafes παρέχει μία πλήρη λίστα με όλα τα καταστήματα της χώρας, τις διευθύνσεις και τις παροχές τους. Αν τυχόν κάποιος ιδιοκτήτης δεν βρει τα στοιχεία του καταστήματός του είτε διαπιστώσει οποιοδήποτε λάθος/ανακρίβεια, παρακαλούμε να επικοινωνήσει μαζί μας, ώστε να γίνουν οι απαραίτητες ανανεώσεις και διορθώσεις στη λίστα.

> **"Ο νόμος δεν απαγορεύει τη λειτουργία των Internet cafés. Τιμωρούνται μόνο όσοι διεξάγουν τυχερά παίγνια μέσω Η/Υ. Ολες οι υπόλοιπες δραστηριότητες των Internet cafés δεν επηρεάζονται από το νόμο."**
>
> *Υπουργείο Οικονομίας & Οικονομικών, Γενικός Γραμματέας*

Για τους χώρους προτείνουμε να είναι άμεσα προσβάσιμοι για οποιονδήποτε έλεγχο, να μην αποκρύπτεται το εσωτερικό του καταστήματος από σκούρους υαλοπίνακες ή άλλα υλικά που εμποδίζουν την ορατότητα του εσωτερικού χώρου.

Οι υπολογιστές να βρίσκονται σε εύκολα για επιτήρηση σημεία και να καλύπτουν μεγάλο τμήμα του καταστήματος. Να έχουν φυσικά πρόσβαση όλοι οι υπολογιστές στο Διαδίκτυο.

Προτείνουμε τη δυνατότητα κεντρικού ελέγχου των μηχανημάτων από μία θέση και την απαγόρευση εγκατάστασης προγραμμάτων που εμποδίζουν τον έλεγχο των υπολογιστών ή ειδικών κατασκευών που μπορούν να εμποδίζουν τον άμεσο έλεγχο κάθε μονάδας.

Επίσης, να μην υπάρχουν κερματοδέκτες ή υποδοχές πιστωτικών καρτών. Να μην ελέγχεται καμία λειτουργία των υπολογιστών με τηλεκοντρόλ.

Να απαγορεύεται η οικονομική συναλλαγή με τον πελάτη πέραν της χρονοχρέωσης.

Να διαχωριστούν οι επιχειρήσεις μας ως επιχειρήσεις προσφοράς υπηρεσιών Διαδικτύου και να γίνονται σωστοί έλεγχοι από αρμόδια άτομα με γνώσεις.

Να δημιουργηθεί επιτροπή, η οποία θα καταρτίσει τις προδιαγραφές ανεπιθύμητου περιεχομένου και το σύστημα αποκοπής τους. Η ίδια επιτροπή να είναι αρμόδια για την τήρηση ενός μητρώου όλων των επιχειρήσεων προσφοράς υπηρεσιών Διαδικτύου και να ρυθμίζει τις παραμέτρους λειτουργίας των καταστημάτων μας ανάλογα με την εξέλιξη της τεχνολογίας και των νέων αναγκών. Μέλη της επιτροπής αυτής να είναι στελέχη των αρμόδιων υπουργείων, εκπρόσωποι του κλάδου μας, άτομα από το χώρο της πανεπιστημιακής κοινότητας, στελέχη καταναλωτικών και επιστημονικών οργανώσεων.

Γενικά ο κλάδος μας θα πρέπει να προστατευτεί από την πολιτεία, να αντιμετωπιστεί επιτέλους ως ένας ξεχωριστός κλάδος προσφοράς υπηρεσιών ενημέρωσης και ψυχαγωγίας μέσω του Διαδικτύου και να μπορούμε να διαθέτουμε στο κοινό μας τις δυνατότητες της τεχνολογίας χωρίς να μας βάζει το κράτος σε καθεστώς παρανομίας πιθανότατα εξαιτίας άγνοιας τρόπων ελέγχου.

Σημειώνουμε εδώ πως υπήρξε μια σημαντική εξέλιξη στο θέμα του νόμου 3037. Συγκεκριμένα η έκδοση ενός υπομνήματος από το γενικό γραμματέα του Υπουργείου Οικονομίας και Οικονομικών κ. Γιώργο Κανελλόπουλο, όπου αναφέρεται: "Ο νόμος δεν απαγορεύει τη λειτουργία των Internet cafés. Τιμωρούνται μόνο όσοι διεξάγουν τυχερά παίγνια μέσω Η/Υ. Ολες οι υπόλοιπες δραστηριότητες των Η/Υ δεν επηρεάζονται από το νόμο."

PC

ΤΕΥΧΟΣ ΜΑΡΤΙΟΥ



ΘΕΜΑ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ

DVD ΓΙΑ OSCAR

Διαβάστε αναλυτικά όλες τις διαδικασίες για να δημιουργήσετε τη δική σας ταινία DVD!

ΕΙΣ ΒΑΘΟΣ

ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΗΝ ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΣΑΣ

Πώς θα δείτε σημαντικές αλλαγές τόσο στις επιδόσεις όσο και στην ποιότητα των απεικονιζόμενων γραφικών.

ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ

ΠΡΟΣΙΤΟΙ ΕΓΧΡΩΜΟΙ ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ LASER

Τώρα με λίγα χρήματα μπορείτε να απολαύσετε την ποιότητα που μόνο ένας έγχρωμος εκτυπωτής laser μπορεί να προσφέρει.

www.cgomag.gr

ΔΩΡΟ SUPER CD-ROM



The spamKILLER collection

Η πιο πλήρης συλλογή για να απαλλαγείτε από τα σκουπίδια του Internet.

Pinnacle Studio 8

Η λύση για την εισαγωγή βίντεο στο PC, την επεξεργασία και την εγγραφή του σε DVD.

(Δοκιμαστική έκδοση για 30 ημέρες)

12 προγράμματα επεξεργασίας βίντεο

- AviSynth 2
- bbMPEG
- bsPlayer
- DivX 5
- ffdShow
- Gordian Knot
- MicroDVD
- NanDub
- SubRipper
- TMPEG Encoder
- VirtualDub
- VobSub



...στη θήκη του CD-ROM θα βρείτε

EXTRA ΕΝΘΕΤΟ με τον ΠΛΗΡΗ ΟΔΗΓΟ των προγραμμάτων που περιλαμβάνονται στο CD-ROM.

Ασύγκριτα... καλύτερο!

Game Club

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!

51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!

61-70
ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...

71-80
ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.

81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.

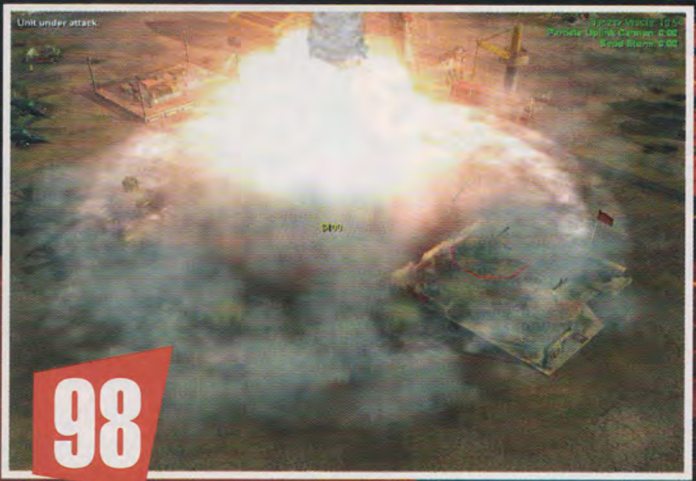
91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.

96-100
ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PCmaster

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

Command & Conquer: Generals



98

Ο μετρ τους Command & Conquer Γιώργος Κυριακός μας προετοιμάζει με ένα μίνι preview του παιχνιδιού, προετοιμάζοντάς μας για την παρουσίαση του επόμενου τεύχους!

Silent Hill 2



106

Ζόμπι, βρικόλακες και άλλα φρικαλέα πλάσματα σας προσκαλούν σε ένα ψηφιακό θρίλερ! Είστε έτοιμοι να τα βγάλετε πέρα στο κορυφαίο survival horror game;

Unreal 2: The Awakening

Ο συνταρακτικός κόσμος του Unreal μας φιλοξενεί για ακόμη μία φορά στις πιο σκοτεινές πλευρές του! Ετοιμαστείτε να αντιμετωπίσετε την απόλυτη εξωγήινη απειλή, σε ένα παιχνίδι με απίστευτα γραφικά!



100

Παιχνίδια	Σελ.	Βαθμολογία
Action		
Unreal 2: The Awakening	100	84%
Silent Hill 2	106	92%
Gladiators: Galactic Circus Games	136	72%
Adventure		
Post Mortem	132	96%
The Cameron Files: Pharaoh's Curse	112	89%
King's Quest 2: Romancing the Stones	120	93%
Strategy		
Command & Conquer: Generals	98	-
Impossible Creatures	128	82%
Gladiators: Galactic Circus Games	136	72%
RPG		
Morrowind: Tribunal	116	99%
Simulation		
Combat Flight Simulator	124	94%

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα/εταιρείες:

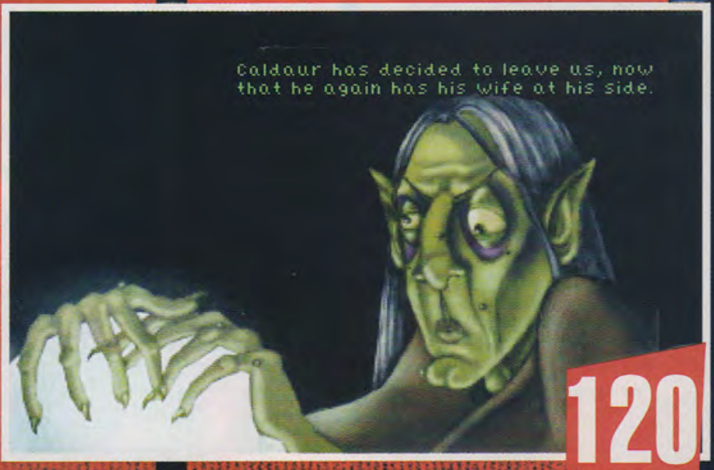
- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, τηλ.: 210 6233906
- Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, τηλ.: 210 9480000
- Dionic, Αριστοτέλους 95, τηλ.: 210 2445310
- Zegetron, Β. Γεωργίου Β' 35, 152 32 Χαλάνδρι, τηλ.: 210 6856000
- Microsoft Hellas, Κηφισίας 56, 15125 Μαρούσι, τηλ.: 210 6151200
- Infogrames, Παναγούλη 73 και Μακαρίου 8, 15345 Αγία Παρασκευή, τηλ.: 210 6018801



112

The Cameron Files: Pharaoh's Curse

Αν αισθάνεστε λιγάκι Indiana Jones, στην "Κατάρα του Φαραώ" θα ζήσετε μια περιπέτεια στην έρημο με μούμιες, μυστήρια και όλα τα συναφή!



120

King's Quest 2: Romancing the Stones

Αν σας αρέσουν τα καλά adventures της παλιάς εποχής, θα "την καταβρείτε" με το εντυπωσιακό remake του ομώνυμου παιχνιδιού από την Tierra!



116

Morrowind: Tribunal

Αν το πρώτο μέρος σάς εντυπωσίασε, το δεύτερο θα σας ενθουσιάσει! Ξεσκονίστε την πανοπλία και το σπαθί σας και αφεθείτε στην περιπέτεια!

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: **ELECTRONIC ARTS**

Game preview

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY

C&C GENERALS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ **PENTIUM 800MHz, 256MB RAM, 32MB 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ**

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD

του Γιώργου Κυριακού federal@ath.forthnet.gr

Ξεχάστε ό,τι ξέρατε. Το Generals είναι εδώ για να προσηλυτίσει νέους οπαδούς στο όνομα του Command & Conquer (C&C), καθώς ξεφεύγει αρκετά από τα πρότυπα όλων των προηγούμενων τίτλων της ομώνυμης σειράς. Η ομάδα της Electronic Arts Pacific (EAP) ήθελε από την αρχή του development να κάνει ριζικές αλλαγές στο καλούπι του C&C, κρατώντας μόνο κάποιες βασικές ιδέες του. Προσφέροντας νέο σενάριο, τρεις διαφορετικές πλευρές, 3D περιβάλλον, αλλά και άλλες καινοτομίες στο χώρο του C&C, το Generals στοχεύει να δελεάσει όχι μόνο τους έμπειρους C&C παίκτες αλλά και τους νέους.



Το σενάριο είναι λίγο-πολύ γνωστό: Εν έτει περίπου 2020 ο κόσμος τρέμει, καθώς οι Ηνωμένες Πολιτείες, η Κίνα και ο GLA (Global Liberation Army) ξεκινούν έναν νέο γύρο εχθροπραξιών μεταξύ τους. Στο single player μέρος του Generals θα μπορέσετε να ενσαρκώσετε και τους τρεις στρατηγούς των προαναφερθεισών παρατάξεων μέσω ενός linear campaign 21 αποστολών (εκτός του training), όπου η ιστορία ξετυλίγεται αποστολή με αποστολή.

Κάθε πλευρά στο Generals είναι ξεχωριστή όσον αφορά στις μονάδες, στα κτήρια και στις ιδιότητές της. Η Αμερικανοί βασίζονται στην τεχνολογία για να έχουν μια δυνατή αεροπορία και έναν καλό στρατό εδάφους, ενώ οι Κινέζοι υπολογίζουν στον τεράστιο στρατό τους και στην ωμή δύναμη των φοβερών τεθωρακισμένων τους για να πετύχουν το σκοπό τους. Οι GLA όμως έχουν την πίστη τους στην... τρομοκρατία, στη θυσία και στις πονηρές τακτικές, οι οποίες όταν χρησιμοποιηθούν σωστά, χαρίζουν την απόλυτη νίκη.





Το αποτέλεσμα της ρίψης μιας fuel air bomb από B-52. Απόλυτη καταστροφή μαζί με ένα ωραίο εφέ. Τι άλλο θέλετε;

Η αμυντική γραμμή των GLA, δευτερόλεπτα προτού αποδεκατιστεί από το αμερικανικό βομβαρδιστικό.

Στο Generals, οι βετεράνοι του C&C θα πρέπει να ξεχάσουν τον τρόπο που μάζευαν χρήματα ή το πώς έχτιζαν κτήρια στα προηγούμενα παιχνίδια. Τώρα για τις συναλλαγές δεν χρησιμοποιείται το Tiberium, αλλά τα λεγόμενα supplies, τα οποία μπορεί να είναι από κούτες με υλικά μέχρι και βαρέλια από πετρέλαιο. Όλα αυτά, όταν τα μαζέψετε, σας δίνουν την αξία τους σε δολάρια και έτσι χρηματοδοτείτε τη δύναμή σας. Επιπροσθέτως, το Generals εισάγει ένα διαφορετικό σύστημα micromanagement, αφού, για παράδειγμα, η κατασκευή κτηρίων δεν γίνεται πια από το sidebar αλλά μέσω μιας construction μονάδας, όπως ακριβώς και στα WarCraft/StarCraft. Για τους Αμερικανούς και τους Κινέζους αυτή η μονάδα είναι η μπουλντόζα, η οποία μπορεί να διαταχτεί να κατασκευάσει κτήρια σε οποιοδήποτε σημείο του χάρτη. Οι GLA έχουν εργάτες για την κατασκευή κτηρίων, οι οποίοι έχουν αναλάβει και το ρόλο του συλλέκτη των supplies. Τα supplies βρίσκονται σε συγκεκριμένες περιοχές του χάρτη (supply depots) και για να γίνει η επεξεργασία τους πρέπει να μεταφερθούν στο supply center. Οι Αμερικανοί χρησιμοποιούν ένα ελικόπτερο Chinook, οι Κινέζοι ανατρεπόμενα φορτηγά, ενώ οι GLA απλούς εργάτες όπως προαναφέρθηκε.

Κάθε πλευρά έχει έναν απλό και ποταπό πεζικάριο καθώς και έναν ακόμα φαντάρο για αντιαρματικούς σκοπούς. Ακόμα και αυτοί οι απλοί low tech στρατιώτες διαφέρουν μεταξύ τους! Οι Αμερικανοί rangers έχουν τη δυνατότητα να πέφτουν με σχοινιά από ελικόπτερα, να καθαρίζουν κτήρια και να πετάνε flashbangs για να τυφλώνουν το εχθρικό πεζικό! Οι Κινέζοι red guard βγαίνουν δύο-δύο από τα barracks και μπορούν να χρησιμοποιήσουν τις ξιφολόγχες τους για ακαριαία χτυπήματα. Τέλος, ο επαναστάτης (rebel) των GLA δεν έχει καμία έξτρα δυνατότητα ευθύς εξαρχής, αλλά μπορεί να γίνει camouflaged (δηλαδή να μη φαίνεται στον εχθρό), εφόσον χρηματοδοτήσετε το ομώνυμο upgrade.

Τα superweapons είναι και πάλι εδώ και ακούνε στα ονόματα των Particle Ion Cannon, Nuclear Missile και SCUD Storm για τους Αμερικανούς, Κινέζους και GLA αντίστοιχα. Το καλύτερο όπλο είναι μακράν το κινεζικό Nuclear Missile, καθώς δεν αφήνει τίποτε ζωντανό ή όρθιο. Το SCUD Storm είναι επίσης αρκετά δυνατό, αφού οι ρουκέτες όχι μόνο καταστρέφουν κτήρια και μονάδες, αλλά γεμίζουν το έδαφος με τοξικές ουσίες (ή άνθρακα αν έχετε το ειδικό upgrade), οι οποίες μένουν εκεί για πολύ καιρό και σιγουρεύουν το γεγονός ότι καμία μονάδα δεν θα τολμήσει να πατήσει στη χημικά δηλητηριασμένη περιοχή.



Τα κινεζικά Dragon Tanks έχουν μια πραγματικά "καυτερή" ανάσα, όπως μπορείτε να δείτε.



Τα πρώτα δευτερόλεπτα από την έκρηξη μιας πυρηνικής βόμβας. Πρέπει να το δείτε για να το πιστέψετε...

Το Generals εισάγει τη νέα ιδέα του veterancy, το οποίο ως γνωστόν είναι η δυνατότητα κάθε μάχιμης μονάδας να αποκτήσει εμπειρία (experience) σκοτώνοντας αντίπαλες μονάδες. Καθώς το experience ανεβαίνει, τα όπλα της εκάστοτε μονάδας αναβαθμίζονται αισθητά, όπως και η ταχύτητα και η αντοχή τους. Έτσι, μια ομάδα από έμπειρες μονάδες μπορούν να κατατροπώσουν μια αριθμητικά μεγαλύτερη εχθρική δύναμη. Το καλό της υπόθεσης όμως είναι ότι το experience που κερδίζουν οι μονάδες σας, το παίρνετε και εσείς ως στρατηγός τους. Σε κάθε αποστολή αλλά και multiplayer παιχνίδι ξεκινάτε με το βαθμό του στρατηγού ενός αστέρος και έχετε τη δυνατότητα να προαχθείτε μέχρι και στρατηγός πέντε αστέρων. Εν τω μεταξύ, θα μπορέσετε να ανταλλάξετε τα experience points που κερδίσατε για να αποκτήσετε πρόσβαση σε νέα όπλα, μονάδες και ειδικές δυνατότητες, όπως εναέριο βομβαρδισμό με A-10 βομβαρδιστικά, βόμβα άνθρακα, ηλεκρομαγνητικό κύμα και ρίψη αλεξιπτωτιστών. Η χρήση αυτών των ειδικών δυνατοτήτων πολλές φορές καθορίζει την έκβαση της μάχης...

Η ομάδα παραγωγής του Generals είναι υπερήφανη για τη μηχανή γραφικών του παιχνιδιού. Πραγματικά πρόκειται για εξαίσια δουλειά, αφού όλα στο παιχνίδι είναι "ζωντανά". Τα δέντρα, για παράδειγμα, κουνιούνται με τον αέρα, ξεριζώνονται όταν περάσει από πάνω τους μια θωρακισμένη μονάδα και χάνουν τα φύλλα τους από τα ωστικά κύματα ή από τη φωτιά. Η κάμερα μπορεί να περιστραφεί 360 μοίρες και μπορείτε να κάνετε zoom in αλλά και zoom out όποτε θέλετε. Η μηχανή γραφικών του παιχνιδιού χρησιμοποιήθηκε για να κατασκευαστούν τα cinematics του παιχνιδιού, τα οποία αυτή τη φορά δυστυχώς δεν είναι με πραγματικούς ηθοποιούς. Να ξέρετε πάντως ότι για να γευτείτε τα φοβερά γραφικά του παιχνιδιού χωρίς κολλήματα θα πρέπει να έχετε μια πολύ καλή κάρτα γραφικών (π.χ. GeForce 3, Radeon 8500), αλλιώς θα πρέπει να ρίξετε το επίπεδο της λεπτομέρειας στον πάτο...

Το C&C: Generals θα πρέπει να έχει μόλις κυκλοφορήσει τη στιγμή που διαβάζετε αυτό το άρθρο, ενώ αναλυτικό review θα υπάρξει στο επόμενο τεύχος. PC

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY

Unreal II
The Awakening

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ PENTIUM 1000, 256MB RAM, 32MB 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 3 CDs



Και πάλι... εξωπραγματικό!

του Χάρη Κλάδη rex@compupress.gr

Οταν είχα παίξει για πρώτη φορά το Unreal 1, είχα ενθουσιαστεί. Μέχρι σήμερα αποτελεί σημείο αναφοράς για εμένα, τουλάχιστον όσον αφορά στα παιχνίδια δράσης, καθώς είναι ένα τρανταχτό παράδειγμα ότι τα First Person Shooters δεν είναι ανούσια παιχνίδια στα οποία ο χρήστης, στο ρόλο του "οπλαρχηγαρά", εξοντώνει κατά βούληση ό,τι βρεθεί μπροστά του, αλλά μπορούν να γίνουν εξίσου ατμοσφαιρικά, δραματικά και αγωνιώδη με παιχνίδια άλλων κατηγοριών...





Α! Η σέξι οδοντίατρος! Εχω μία κουφάλα κάπου, θα μπορούσες να ρίξεις μία ματιά στα ενδότερα;



Στο Unreal 2 θα κληθείτε να πολεμήσετε στο πλευρό συμμάχων. Υποτυπώδες co-op mode...

Θετικά

- Εκπληκτικά γραφικά και οπτικά εφέ
- Εντυπωσιακή A.I.
- θαυμάσιος σχεδιασμός στα επίπεδα
- Μπόλικα όπλα

Αρνητικά

- Φτωχό σενάριο
- Γραμμική εξέλιξη
- Δεν μπορείτε να προσπεράσετε τα cutscenes



Οι πολεμίστριες Liandri. Κάτι σαν τη Xena στο Διάστημα...

Τα γραφικά του Unreal 2 είναι πολύ πιο εντυπωσιακά από τα αντίστοιχα του Tournament! Ολόκληρες ζούγκλες, με φυτά, βουνά και ποτάμια, πλαισιωμένα από τα πιο ρεαλιστικά εφέ που έχω δει στη ζωή μου.

Πέντε χρόνια μετά την κυκλοφορία του πρώτου Unreal, η Legend επιστρέφει με ένα παιχνίδι που περιμέναμε εδώ και καιρό. Δυστυχώς, όμως, δεν συνεχίζει από το σημείο όπου είχε σταματήσει το πρώτο. Ομολογώ ότι θα ήθελα να ζήσω τη συνέχειά του, αφού όσοι ολοκληρώσατε το Unreal 1, θα θυμάστε την αίσθηση πικρίας που άφησε στο τέλος... Εχοντας ως σεναριακό υπόβαθρο τις ιστορίες των δύο Unreal Tournaments, λοιπόν, το Unreal 2 έχει προχωρήσει αρκετά μετά τον πρώτο πόλεμο των ανθρώπων με τους Skaarj και μας μεταφέρει στη "μετά απ' όλα αυτά" εποχή, όπου αναλαμβάνουμε το ρόλο του John Dalton, ενός "διαγαλαξιακού ιδιωτικού σερίφη".



Για να ενισχύσει την πλοκή του, το παιχνίδι τοποθετείται γύρω από την αναζήτηση επτά εξωγήινων artifacts, τα οποία κρύβουν ένα απίστευτο μυστικό. Κατά τραγική σύμπτωση, τα ίδια αντικείμενα φαίνεται να ψάχνουν τόσο οι γνωστοί από το πρώτο παιχνίδι εξωγήινοι Skaarj όσο και αντιμαχόμενες πλευρές μισθοφόρων (έχουν ιταλόφερτα ονόματα, όπως Izanagi και Liandri - λέτε να έχουν σχέση με τη μαφία;), νομίζοντας ότι αν

Αν σας άρεσε...

...παίξτε οπωσδήποτε το Unreal που βρίσκεται στο συνοδευτικό CD του περιοδικού (ναι, λες και δεν θα το παίζατε από μόνοι σας) και αν σας δοθεί η ευκαιρία να παίξετε Halo, μην την αφήσετε να χαθεί! Θα με θυμηθείτε, ειδικά αν παίξετε διπλό!



Από τα εντυπωσιακά sequences του παιχνιδιού...

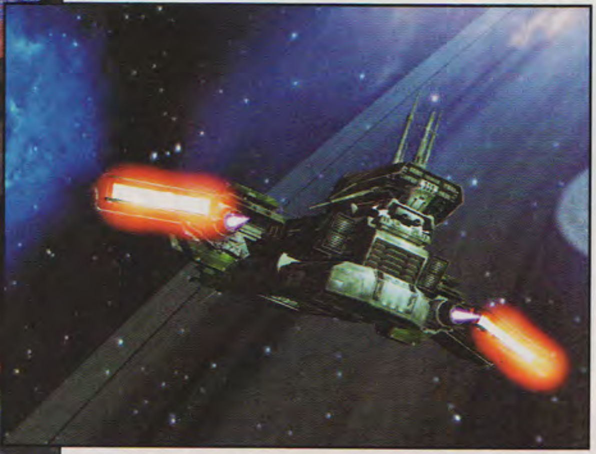
Ξέρετε ότι...

...εκτός από το πρώτο Unreal για PCs υπήρξε και στην Amiga ένα παιχνίδι με το ίδιο όνομα; Βγήκε την εποχή που μεσουρανούσε το Shadow of the Beast και είχε και αυτό, όπως το Unreal 1 και το 2, εκπληκτικά για την εποχή γραφικά!

Unreal II



Το shotgun είναι η χειρότερη επιλογή για τις αράχνες. Το αυτόματο αντίθετα τις σκοτώνει με 2-3 ριπές. Για να διασκεδάσετε, πάντως, χρησιμοποιήστε το φλογοβόλο!



Τα cutscenes με το διαστημόπλοιο είναι, ευτυχώς, σύντομα...

τα πιάσουν στα χέρια τους, θα αποκτήσουν τρομερή δύναμη (χρήμα, γυναίκες και τα ρέστα). Ποιος μπορεί, λοιπόν, να αντισταθεί σε μία τέτοια πρόκληση;

Το σκάφος από το οποίο ο σερίφης John Dalton κάνει τις εξορμήσεις του μπορεί να χαρακτηριστεί ως "ιπτάμενη μπανιέρα". Το Atlantis, λοιπόν, εκτός από ορμητήριο, είναι και ένα μέρος όπου ο ήρωας (εσείς δηλαδή) μπορεί να κάνει "ριλάξ" μιλώντας με τους άλλους επιβαίνοντες (τη sexy Aida, τον Isaak Borisov και τον παράξενο όσο και χαζούλη εξωγήινο πιλότο Ne'Ban) και να συλλέξει διάφορες πληροφορίες για τα όπλα, τις αποστολές, τους εχθρούς κ.λπ. Οι διάλογοι είναι σχετικά καλοί - λίγο άχρωμοι αλλά τι να κάνεις, δεν είναι όλα τέλεια στη ζωή. Φυσικά, όλα αυτά λίγο έχουν να κάνουν με την εξέλιξη κάθε αποστολής. Βρίσκονται μόνο ως διακοσμητικά στοιχεία, τα οποία προς το τέλος εμπλουτίζουν κάπως την πλοκή του παιχνιδιού. Μια και ο λόγος για διακοσμητικά στοιχεία, πριν από και μετά κάθε αποστολή θα βλέπετε και ένα ομολογουμένως εντυπωσιακό cutscene φτιαγμένο με τη μηχανή γραφικών του παιχνιδιού. Πολλές φορές, τα ενδιάμεσα cutscenes είναι πληροφοριακά και συμπληρώνουν ιδανικά το σενάριο - άλλες φορές μάλιστα είναι διασκεδαστικά, κυρίως λόγω του Ne' Ban - αλλά το βασικό μειονέκτημά τους είναι πως δεν γίνεται να... skipαριστούν! Ετσι, όσες φορές και να χρειαστεί να παίξετε την ίδια πίστα, θα πρέπει να δείτε κάθε cutscene ξανά και ξανά (ZZZZ)...

Καθώς οι αποστολές και το σενάριο προχωρούν, θα βρεθείτε αντιμέτωποι με πολλές διαφορετικές καταστάσεις. Από κλασικές search & rescue μέχρι την πολύ ενδιαφέρουσα αποστολή, όπου πρέπει να υπερασπίσετε το αναγκαστικά προσεδαφισμένο σκάφος σας, τοποθετώντας μία περιμετρική ζώνη αποτελούμενη από gun turrets (αυτόματα όπλα-ρομπότ) και δυναμικά πεδία. Επίσης εντυπωσιακή, όχι τόσο για τη δράση της όσο για το σκηνικό, είναι η πίστα (η 4η νομίζω) στην οποία πρέπει να εισχωρήσετε στο στομάχι ενός (προσέξτε!) ζωντανού πλανήτη, να ανατινάξετε την κοιλιά του, όπου βρίσκεται ένα artifact που το... πλάσμα έχει καταπιεί και να την κάνετε γρήγορα για την επιφάνεια, αντιμετωπίζοντας τα αντισώματα του οργανισμού, τα οποία προφανώς σας πέρασαν για γρίπη! Κατά τ' άλλα, δεν θα βρείτε και σπουδαίες καινοτομίες. Σε αυτές τις αποστολές θα αντιμετωπίσετε τόσο τους λαοφιλείς Skaarj όσο και άλλους εξωγήινους και ανθρώπινους αντιπάλους. Πάντως, αν εξαιρέσει κανείς μερικές διάσπαρτες εκπλήξεις, οι αποστολές είναι εντελώς κοινότοπες. Ενα σύντομο briefing και μετά ασύστολο πιστολίδι μέχρι να εξοντώσετε όλους τους κακούς, να βρείτε το "τάδε"

On-line gaming

Λόγοι περιορισμένου χρόνου, σύμφωνα με φήμες, οδήγησαν τους προγραμματιστές να ολοκληρώσουν το παιχνίδι χωρίς να συμπεριλάβουν σε αυτό multiplayer. Δεν είμαι φανατικός on-line gamer, ειδικά όσον αφορά στα FPSs, όμως αυτό που θα ήθελα να δω στο παιχνίδι είναι το Co-op mode, το οποίο λάτρεψα στο Halo. Μήπως είμαι τελικά κολλημένος;



Οι αξιωματικίνες των Liandri φορούν αυτό το... εκκεντρικό κοστούμι, έχουν ξυρισμένα κεφάλια και μακριά νύχια! Ο τύπος μου!



Αν ενοχλήσετε τα ζώακια που θα συναντήσετε, θα σας επιτεθούν! Αμ τι νομίζατε!

αντικείμενο, να σώσετε τον "τάδε" τύπο, να ανατινάξετε τη βάση κ.ο.κ.

Το πρόβλημα είναι πως το Unreal 2 δεν ξεφεύγει από τα συνηθισμένα όσο και αν όλοι θα το θέλαμε. Συγκριτικά με το Unreal 1, το οποίο θα έχετε την ευκαιρία να παίξετε, εφόσον βρίσκεται στο συνοδευτικό CD του περιοδικού, το σενάριο, η εξέλιξη και οι αποστολές είναι τόσο γραμμικές που θα μπορούσε ο καθένας να μαντέψει τη συνέχειά τους. Δεν περίμενα ότι το παιχνίδι θα μπορούσε ποτέ να αποδώσει το feeling του πρώτου παιχνιδιού, να αναμείξει δηλαδή όλα τα αισθήματα φόβου, αγωνίας και απόγνωσης που ήταν διάχυτα, αλλά περίμενα τουλάχιστον πως θα μπορούσε να σταθεί επάξια δίπλα σε άλλα, σύγχρονα παιχνίδια του είδους. Πού βασίζω αυτό το μέτρο σύγκρισης; Σίγουρα όχι σε παιχνίδια με "ρεαλιστικό" περιεχόμενο, όπως τα Medal of Honor, Battlefield ή ακόμα και το RTCW, τα οποία στηρίζονται σε πιο ρεαλιστικό ή, αν θέλετε, πιο γήινο περιβάλλον. Μέτρο σύγκρισης για εμένα αποτελεί την παρούσα στιγμή το πολύ καλό Halo (για την ώρα μόνο για Xbox, μάγκες!), το οποίο είναι και το μόνο "alien" sci-fi FPS που έχουμε δει τον τελευταίο καιρό. Το Halo λοιπόν, αν και κλασικό FPS, δένει πανέμορφα με ένα, αν όχι σπουδαίο, τουλάχιστον ενδιαφέρον σενάριο, η πλοκή του οποίου πλαισιώνει σχεδόν ιδανικά την έντονη δράση του παιχνιδιού. Το Halo είχε μια δόση αγωνίας και περιπέτειας, ενώ, δυστυχώς, το Unreal 2 περιορίζεται στο μονομερή ρόλο ενός κομάντο που πρέπει να τα κάνει όλα. Ακόμα και στις πίστες όπου θα πρέπει να πολεμήσετε στο πλάι 2-3 πεζοναυτών που τους ελέγχει ο υπολογιστής, οι μάχες δεν είναι ούτε στο ελάχιστο ισάξιες με τις λυσσαλέες συγκρούσεις στο παιχνίδι του Xbox.



Τα Skaarj, αν και εντυπωσιακά στην όψη, δεν είναι τόσο cult όπως στο πρώτο παιχνίδι. Κρίμα πάντως που εμφανίζονται μόνο στην αρχή και προς το τέλος του παιχνιδιού...



Μόνο προς το τέλος το παιχνίδι αρχίζει να αποκτά μια παράξενη τροπή, ένα μυστήριο που κρύβεται πίσω από αυτά τα εξωγήινα artifacts. Το γεγονός πως τόσο πολλοί παλεύουν για να τα αποκτήσουν σε συνδυασμό με τα ερωτηματικά που πηγάζουν από τους διαλόγους των χαρακτήρων, δίνουν στο παιχνίδι μια δεύτερη ευκαιρία. Ωστόσο, όσοι έχετε παίξει το Halo, θα δείτε πως από το σημείο αυτό και μετά, το Unreal 2 προσεγγίζει υπερβολικά το σενάριο του παιχνιδιού της Bungie... Αυτά για όσους ενδιαφέρονται για... στατιστικές!

ΦΑΤΕ ΜΑΤΙΑ ΨΑΡΙΑ;

Δυστυχώς, δεν είμαι από αυτούς που πιστεύουν ότι στις μέρες μας το μόνο στοιχείο που μπορεί να κάνει ένα παιχνίδι επιτυχημένο είναι τα γραφικά. Ο Κόντης μπορεί να μη συμφωνεί απόλυτα μαζί μου, όμως στην προκειμένη περίπτωση αποδεικνύεται ότι έχω δίκιο. Η μηχανή του παιχνιδιού είναι η ίδια με αυτήν του Unreal Tournament 2003, οπότε λίγο έως πολύ όλοι νομίζατε ότι ξέρατε τι μπορούσε να κάνει. Λάθος! Τα γραφικά του Unreal 2 είναι πολύ πιο εντυπωσιακά από τα αντίστοιχα του Tournament! Εκτός από τα πολύ καλά ανθρώπινα μοντέλα, τα οποία έχουν εκφραστικά πρόσωπα και βλέμματα που σας ακολουθούν κυριολεκτικά, τα σκάφη και τα λοιπά κινούμενα αντικείμενα (όπως τα ζωάκια που θα βρείτε να πηδούν χαρούμενα, βόσκοντας στα λιβάδια), τα σκηνικά, τόσο τα εσωτερικά αλλά πολύ περισσότερο τα εξωτερικά, θα σας αφήσουν με το στόμα ανοιχτό! Προς το τέλος, σε μία πίστα σε έναν εκπληκτικά σχεδιασμένο εξωγήινο κόσμο (τύφλα να 'χει το Morrowind), μου τράβηξε την προσοχή ένα μεγαλούτσικο ιπτάμενο εντομοειδές, μέλος της τοπικής πανίδας, το οποίο σκότωσα. Εκεί όπου έπεσε, λοιπόν, όρμησε ένα άλλο ζώο, το άρπαξε στα σαγόνια του και έτρεξε έπειτα προς τη φωλιά του! Εκπληκτικό...



Ο ελαφρά οπλισμένος (δεν φορά πανοπλία) Skaarj στο στόχαστρο του sniper rifle! Κοίτα το πουλάκι...

Unreal II

Ολόκληρες ζούγκλες, με φυτά, βουνά και ποτάμια, πλαισιώνονται από τα πιο ρεαλιστικά εφέ που έχω δει στη ζωή μου. Αρκεί να δείτε τα σημεία όπου υπάρχει λάσπη στην επιφάνεια του νερού και το φως αντανακλάται μόνο στα καθαρά σημεία και θα καταλάβετε τι εννοώ! Επίσης, άκρως εντυπωσιακά είναι τα οπτικά εφέ. Τόσο αυτά των όπλων όσο και εκείνα των "φυσικών" φαινομένων (φωτιές, καπνοί, καταρράκτες, χιόνια κ.λπ.) είναι μαγευτικά. Τα "ρέστα" του, κατά την ταπεινή μου γνώμη, το παιχνίδι τα δίνει στην πίστα όπου θα βρεθείτε στο ζωντανό πλανήτη. Οχι γιατί θα δείτε τα πιο εντυπωσιακά γραφικά, απλώς γιατί θα δείτε τα πιο ασυνήθιστα! Ολόκληρη η επιφάνειά του έχει τη μορφή της υφής του δέρματος σε μεγέθυνση, από τους πόρους πετάγονται τρίχες (ευτυχώς όχι και σπυράκια!) που όμοιές τους θα βρείτε στην πραγματικότητα μόνο στις γάμπες των γυναικών στη Νότια Ιταλία, ενώ στο εσωτερικό του πλάσματος θα δείτε εντυπωσιακά σκηνικά, με αρτηρίες μεγάλες σαν σωλήνες, με σωματικά υγρά και αέρια να ξεχύνονται από τις μεμβράνες, καθώς και πολύ "ονειρικούς" μικροοργανισμούς που αιωρούνται απαλά με κάθε τίναγμα του αέρα! Παρόλα αυτά, ακόμα και το "τέλειο" έχει τις ατέλειές του. Αν και σπάνια, εντόπισα λάθη στα τρισδιάστατα μοντέλα, τα οποία συχνά μπερδεύονταν όταν ένας αντίπαλος τύχαινε να πέσει νεκρός στο νερό (όπου και φαινόταν σαν να επιπλέει περίπου 10 φορές μικρότερος σε μέγεθος απ' ό,τι ήταν στην πραγματικότητα), να "περπατήσει" μέσα στον τοίχο και άλλα τέτοια μικροευτράπελα που συχνά-πυκνά συμβαίνουν σε πολλά παιχνίδια.



Σε αντίθεση με ό,τι συνέβαινε στο Unreal 1, τα ιπτάμενα αυτά πλάσματα θα σας επιτεθούν μόνο αν τα πειράξετε...



Ενα από τα μεταγωγικά των κακών φέρνει νέα φουρνιά από υποψήφια θύματα. Ελπίζω μόνο να κουβαλούν και αρκετές body bags...

ΤΑ "ΜΠΟΥΡΙΑ" ΤΟΥ ΘΑΝΑΤΟΥ

Ενα από τα στοιχεία όπου το παιχνίδι ξεχωρίζει είναι τα όπλα του. Ως ιδέες δεν αποτελούν σπουδαία επιτεύγματα, όμως έχουν αποδοθεί με άψογο τρόπο. Ειδικά το φλογοβόλο θα σας συναρπάσει, όχι τόσο λόγω της αποτελεσματικότητάς του όσο για το εφέ! Ειδικά στην τρίτη πίστα, όπου θα κληθείτε να τα βάλετε με ορδές αραχνών, θα σας φανεί τόσο χρήσιμο όσο και διασκεδαστικό! Βεβαίως, αυτή δεν είναι η μόνη ευχάριστη έκπληξη! Υπάρχει ένα όπλο, εφάμιλλο του flak cannon από το πρώτο Unreal, το οποίο εκτοξεύει οργανική ύλη η οποία, όταν σκάει πάνω στον αντίπαλο, τον γεμίζει με βρωμερές αράχνες που δαγκώνουν πολύ άσχημα! Εχει πλάκα να ακούς τους κακούς να φωνάζουν "get it off"! Κατά τ' άλλα, υπάρχουν όλα τα καλά, από όπλα δέσμης ακτίνων, πιστόλι και πολυβόλο, sniper rifle, μέχρι rocket, grenade launchers και τα συναφή.

ΤΟ ΤΙΜΗΜΑ ΤΗΣ ΔΟΞΑΣ

Βεβαίως, για να δείτε τα παραπάνω, θα χρειαστείτε κάτι παραπάνω από ένα απλό PC. Συγκεκριμένα, έπαιξα το παιχνίδι σε τρία διαφορετικά συστήματα τα οποία με οδήγησαν στο εξής συμπέρασμα: το παιχνίδι βασίζεται περισσότερο στον επεξεργαστή και στην ποσότητα/ταχύτητα της μνήμης, παρά στην ισχύ της κάρτας γραφικών. Οχι πως μια "μικρή" κάρτα τύπου GeForce 4MX αρκεί για να δείτε όσα περιέγραψα παραπάνω. Τουναντίον! Η ποιότητα των απεικονιζόμενων γραφικών μειώνεται αισθητά αν η κάρτα σας δεν είναι αρχιτεκτονικά, πλήρως συμβατή με DirectX8.1. Απλώς όσο γρηγορότερος ο επεξεργαστής και όσο περισσότερη η μνήμη τόσο λιγότερα "σπασίματα" θα συναντήσετε στη δράση, ενώ και ο δίσκος σας πρέπει να έχει ενεργοποιημένο το DMA, να είναι γρήγορος και defragmentaρισμένος για την περίπτωση που θα χρειαστεί το παιχνίδι να δημιουργήσει ένα swap file. Δοκίμασα λοιπόν το παιχνίδι σε:

A) Pentium 3 στα 1.000MHz, με κάρτα γραφικών GeForce 3 και 256MB RAM, όπου ολοκλήρωσα το παιχνίδι (κατά την προσφιλή συνήθειά μου δεν παίζω ποτέ την πρώτη φορά ένα παιχνίδι στο απόλυτο high-end μηχάνημα) παίζοντας σε ανάλυση 800x600 με όλα τα εφέ χαμηλωμένα στο ελάχιστο. Το $#@&% swap file με "τσάκισε", καθώς εμφανέστατα τόσο ο επεξεργαστής όσο και η κάρτα αρκούσαν για να το τρέξουν, έστω και με τις λεπτομέρειες στα χαμηλά, αλλά η μνήμη δεν επαρκούσε, με αποτέλεσμα να κάνει συνέχεια κλήσεις για ανταλλαγή δεδομένων με το δίσκο, γεγονός που προκαλούσε τα σπασίματα!

B) Athlon XP 1700+ με κάρτα γραφικών Radeon 900Pro και 256MB PAM. Εδώ τα πράγματα ήταν κάπως καλύτερα, καθώς ο γρηγορότερος επεξεργαστής αλλά και η ταχύ-



Δείτε τον εκπληκτικό σχεδιασμό του μοντέλου ενός απλού μισθοφόρου! Οι βαθμοφόροι φορούν ακόμα πιο εντυπωσιακές πανοπλίες!

τερη μνήμη (DDR) βοήθησαν πολύ ώστε, σε ανάλυση 800x600, το παιχνίδι να παίζεται με τα εφέ στη μέση. Και πάλι όμως η ανταλλαγή μνήμης και δίσκου έκανε την εμφάνισή της και μάλιστα με αρκετά εκνευριστικό τρόπο!

Γ) Athlon XP1800+ με κάρτα γραφικών Radeon 9700 και 512 DDR. Εδώ τα πράγματα πήραν τη φυσιολογική μορφή τους. Σε αυτό το σύστημα είδα τα γραφικά σε όλο το μεγαλείο τους και αν και έπαιξα το παιχνίδι σε ανάλυση 800x600 (περισσότερο για το φόβο των Ιουδαίων, καθώς αντικειμενικά η ανάλυση 1.024x768 δεν θα είχε ιδιαίτερο αντίκτυπο στην απόδοση), είχα τα πάντα στο full! Βεβαίως, τα σπασίματα δεν έπαψαν να υπάρχουν, αλλά ήταν σχεδόν αμελητέα (ένα ελαφρύ "κλικ" αραιά και πού).

Οπότε, το ταπεινό συμπέρασμα που βγαίνει από τα παραπάνω είναι πως το παιχνίδι τρέχει σε ελάχιστο σύστημα με 1000άρη επεξεργαστή, μια γρήγορη κάρτα και μπόλικη μνήμη. Κάντε τους υπολογισμούς σας.

A.I.... ΧΑΣΟΥ

Αν τα Bots του Unreal Tournament 2003 σας δυσκόλεψαν, θα μισήσετε πολλούς από τους αντίπαλους του Unreal 2! Ειδικά στις πίστες που αντιμετωπίζετε πολεμιστές και όχι πλάσματα με απλώς κακή διάθεση, θα δεινοπαθήσετε, εκτός και αν παίζετε στο επίπεδο easy. Ακόμα και στο medium επίπεδο οι αντίπαλοι είναι τόσο αξιόμαχοι που θα πρέπει να επιστρατεύσετε τις καλύτερες τακτικές σας από το Quake 3 και το Unreal Tournament για dodging, πυρ και κίνηση. Οι αντίπαλοί σας αλληλοκαλύπτονται, κρύβονται, βρίσκουν τρόπους να σας την πέσουν από πίσω! Στο τέλος κάθε πίστας (και όχι κάθε υποαποστολής) υπάρχει και ένας μεγάλος κακούλης, ο οποίος εκτός από εξυπνάδα, διαθέτει και την ανάλογη ωμή δύναμη. Σε αυτούς, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε τόσο τις μαχητικές ικανότητές σας όσο και την πανουργία σας. Αλλά με λίγη προσοχή θα ανακαλύψετε πως κάθε μεγάλος κακός έχει το αδύνατο σημείο του.

ΑΚΟΥΣΑ ΚΑΠΟΙΟΝ ΝΑ ΜΕ ΚΑΛΕΙ;

Φτάσαμε αισίως στο σημείο όπου θα πρέπει να μιλήσουμε για τον ήχο. Ισως είναι το ευκολότερο κομμάτι του παρόντος review, μια και δεν πρόκειται για ένα από τα σημεία που χρειάζονται ιδιαίτερη προσοχή για να κριθούν. Τα ηχητικά κομμάτια είναι ambient, με ηλεκτρονικούς ήχους να πετάγονται από εδώ και από εκεί, προσπαθώντας να τονώσουν με τον τρόπο τους τη δράση, όποτε είναι απαραίτητο. Χωρίς να αποσπούν διθυραμβικές κριτικές, κυμαίνονται σε καλά επίπεδα. Μερικά από τα μουσικά θέματα σταματάς για να τα ακούσεις, αν και τελικά από ένα σημείο και έπειτα ακούγονται υπερβολικά παρομοιότυπα. Τα ηχητικά εφέ έχουν δύο "όψεις": κάποια από αυτά είναι πολύ καλά (κραυγές ζώων, ομιλίες στρατιωτών), ενώ άλλα είναι μάλλον κακά. Μάλιστα, το παιχνίδι ξεκινά αφήνοντας άσχημες εντυπώσεις σε αυτό τον τομέα, καθώς οι ήχοι των θανάτων του πληρώματος της βάσης της πρώτης πίστας από τα παράξενα, χαχοχαρούμενα μοβ πλασματάκια, θυμίζουν περισσότερο παλιές ιταλικές σπλάτερ ταινίες παρά κραυγές πόνου και πανικού. Καλά, για την τραγική φωνή του ήρωα δεν συζητάμε...

REMEMBER MY NAME: FAME

Φτάσαμε στο δύσκολο σημείο του αποχωρισμού... Τι είναι το Unreal 2; Σίγουρα είναι το FPS με τα πιο εντυπωσιακά γραφικά που έχετε δει. Τι δεν είναι το Unreal 2; Το καλύτερο παιχνίδι του είδους του. Βασίζεται περισσότερο στα γραφικά του παρά στην ποικιλία και στην πρωτοτυπία των αποστολών, που μαζί με το σενάριο είναι γραμμικές και προβλέψιμες, ενώ μόλις προς το τέλος του αποκτά ένα μυστήριο που το ενισχύει κατακόρυφα. Επίσης, δεν έχει την αντοχή που θα έπρεπε. Αν και δύσκολο σε κάποια σημεία, δεν θα σας πάρει περισσότερο από 10-14 ώρες παιχνιδιού για να το ολοκληρώσετε. Δυστυχώς, το παιχνίδι δεν έχει τα στοιχεία αυτά που θα σας κάνουν να το ξαναπαίξετε, ειδικά με τις εκνευριστικές cutscenes και τις ανούσιες διαδικασίες περιήγησης στο διαστημικό σκάφος σας. Μέχρι ένα σημείο οι αποστολές είναι απλές και προβλέψιμες, τόσο που μπορεί να σας αποτρέψουν απ' το να συνεχίσετε. Μην τα παρατήσετε, όμως! Κάντε υπομονή γιατί στο τέλος θα σας ανταμείψει. Αν καθ' όλη τη διάρκειά του ήταν τόσο καλό όσο στο τέλος, η βαθμολογία που θα του έδινα θα ήταν πολύ μεγαλύτερη...

PC



Προστατεύοντας έναν φοβητσιάρη επιστήμονα... Μισώ τους επιστήμονες!

Μια δεύτερη γνώμη

Οταν το Unreal 2 ήρθε στα γραφεία μας, πήρα το αντίτυπο και ξεκίνησα να παίζω σαν τρελός. Υστερα από 6 μέρες παιχνιδιού (μην ξεχνάτε πως ενδιάμεσα δουλεύουμε και κοιμόμαστε κιόλας!) το είχα τελειώσει. Φαντάζομαι πως, αθροιστικά, το Unreal 2 δεν πρέπει να προσφέρει περισσότερες από 15-20 ώρες παιχνιδιού, ενώ δεν διαθέτει υψηλά επίπεδα replayability. Τα γραφικά του, όμως, τα έξυπνα σχεδιασμένα περιβάλλοντα, το σενάριο κάθε πίστας και η τεχνητή ευφυΐα των αντιπάλων το καθιστούν μια εκπληκτική, αν και σύντομη εμπειρία. Πρόκειται για ένα από τα καλύτερα FPSs της εποχής μας και ένα από τα λίγα παιχνίδια αγνής δράσης που δεν απλοποιείται στο βαθμό του Serious Sam, αλλά σέβεται τον gamer. Μην περιμένετε, όμως, εκπληκτικό σενάριο, τρομερή ποικιλία στα objectives ή την αίσθηση που προκάλεσε το πρώτο Unreal. Αξίζει τα χρήματά σας; Ναι, αν μετρήσετε και τον editor. Ναι, αν σας αρέσει το fast food και οι γρήγορες εμπειρίες. Οχι, αν παίζετε αποκλειστικά παιχνίδια όπως το Thief, το System Shock και το Deus-Ex. Σίγουρα, πάντως, θα "μιλήσει" σε αυτούς που τους άρεσε το gameplay του Undying!

Οδυσσέας Κουράφαλος

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ	ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ
84	95	83	87	70	73

Ενα παιχνίδι που πρέπει να ολοκληρώσετε για να δείτε τα γραφικά του και το... τέλος του!

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: KONAMI

Game review

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY

SILENT HILL 2

Η μεγάλη ανατριχίλα

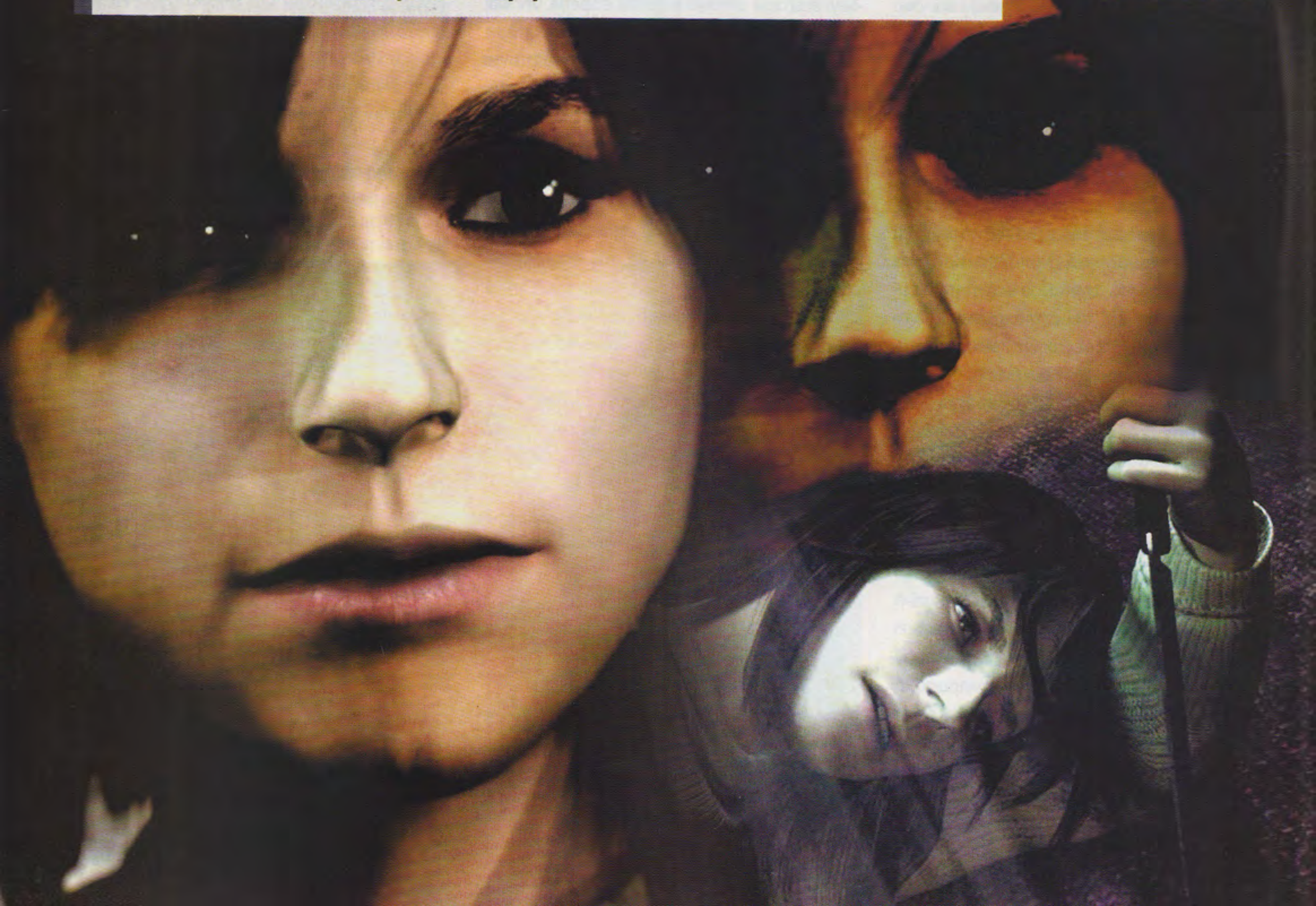
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ PENTIUM III 700, 64MB RAM, 32MB 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ, 1,8GB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ, DIRECTX 8.1, 4x CD-ROM DRIVE, WINDOWS 98/ME/2000/XP

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 3 CDs

του Χρήστου Μάντζιου dimaggio31@hotmail.com

Οπως στα υπόλοιπα survival horror games, έτσι και εδώ θα συναντήσετε ένα σκοτεινό σενάριο με ανατροπές, φρικιαστικά τέρατα και πολλούς γρίφους που θα σας κάνουν να τρέχετε δεξιά και αριστερά, ξανά και ξανά, ώσπου να βρείτε τα απαραίτητα στοιχεία για να τους λύσετε. Το ιδιαίτερο σε αυτό το παιχνίδι είναι η έντονη ανατριχίλα που θα σας διαπερνά κάθε βράδυ ενώ θα σβήνετε τον υπολογιστή σας και θα πέφτετε στο κρεβάτι...







Το inventory του χαρακτήρα σας. Οταν μπαίνετε εδώ, το παιχνίδι κάνει pause, οπότε συνιστάται το reloading εν ώρα μάχης να γίνεται από εδώ.

Θετικά
- A-NA-TPI-XIA-ΣΤΙ-ΚΟ
- Καλοδουλεμένο σενάριο
- Ηδη στα "all-time classics" για την κατηγορία του

Αρνητικά
- Το ίδιο gameplay για ακόμη μία φορά στο είδος
- B-movie style η απόδοση των ηθοποιών
- Απουσία ενός απαραίτητου mini map

Αυτό που κάνει το Silent Hill 2 να ξεχωρίζει από τα υπόλοιπα παιχνίδια του είδους είναι το γεγονός ότι καταφέρνει να έχει διαρκώς τον παίκτη σε ένα ψυχολογικό στρες και έναν ενδόμυχο φόβο για το τι θα επακολουθήσει.



Αν και τα δρώμενα του δεύτερου Silent Hill εκτυλίσσονται και πάλι στο ομώνυμο τουριστικό θέρετρο, δεν υπάρχει κανείς εμφανής συνδετικός κρίκος με την ιστορία του πρώτου παιχνιδιού, αφού ακόμη και οι πρωταγωνιστές είναι τελείως διαφορετικοί από τους προγενέστερούς τους. Αυτή η κίνηση της Konami μας κάνει να υποθέσουμε ότι η εταιρεία θέλησε να δημιουργήσει κάτι ανάλογο με τη σειρά Resident Evil της Capcom. Θυμίζω ότι πρόσφατα η Capcom υπέγραψε συμβόλαιο αποκλειστικής συνεργασίας με τη Nintendo (για πέντε χρόνια, αν δεν κάνω λάθος), αφήνοντας τους υπόλοιπους... μνηστήρες της κονσολάδικης πίτας (Sony και Microsoft) στα κρύα του λουτρού - όπως και τους PC gamers, βέβαια. Ετσι, λοιπόν, η Konami θέλησε να καλύψει το κενό που δημιουργήθηκε και να γεμίσει τα ταμεία της με εύκολο χρήμα, αφού στην ουσία θα παίζει σχεδόν χωρίς αντίπαλο.

ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

Στο Silent Hill 2 υιοθετείτε το ρόλο του James Sunderland, ενός μοναχικού και μάλλον καταθλιπτικού ανθρώπου που κάποτε ζούσε τον απόλυτο έρωτα. Η γυναίκα του, που ονομαζόταν Mary, πέθανε πριν από τρία χρόνια από την "καταραμένη ασθένεια" (όπως την αποκαλεί ο ίδιος στις αναπολήσεις του) και έκτοτε ο James δεν μπορεί να συνέλθει. Ο θάνατός της του έχει στοιχίσει σε τέτοιο σημείο που, κρίνοντας από τα όσα περνάει στο παιχνίδι, θα λέγαμε ότι διαπνέεται από μια death wish. Ενδόμυχα νιώθει ότι μόνο μαζί της θα μπορούσε να είναι ευτυχισμένος, έστω και στον άλλο κόσμο.

Η καταθλιπτική καθημερινότητά του ανατράπηκε όταν μία μέρα έλαβε ένα γράμμα το οποίο ως αποστολέα είχε τη

Ξέρετε ότι...

...το Silent Hill 2 δεν έχει μόνο ένα τέλος; Η έκβαση της περιπέτειας εξαρτάται από ορισμένες λεπτομέρειες και από τη συμπεριφορά που έχετε επιδείξει στο παιχνίδι - κυρίως προς κάποιους άλλους χαρακτήρες. Το παιχνίδι λέγεται ότι έχει 6 διαφορετικά endings - δυστυχώς, δεν έχω το χρόνο να το τσεκάρω αυτό και να παραδώσω το review... φέτος - οπότε αντιλαμβάνεστε το replay value του τίτλου. Κάποια endings δεν είναι εφικτά από την πρώτη φορά που θα παίξετε το παιχνίδι, αλλά από τη δεύτερη ή την τρίτη φορά.

Αν σας άρεσε...

...παίξτε οπωσδήποτε το πρώτο Silent Hill. Μπορεί να μην έχει καμιά σχέση με το δεύτερο μέρος στο story και στους πρωταγωνιστές, αλλά είναι ένα καταπληκτικό survival horror game. Αντ' αυτού, μπορείτε επίσης να δοκιμάσετε να παίξετε κάποιο από τα Resident Evil της Capcom - κατά προτίμηση το τελευταίο.

SILENT HILL 2

νεκρή γυναίκα του. Σε αυτό η Mary τον καλούσε να συναντηθούν στο Silent Hill, ένα ειδυλλιακό τουριστικό θέρετρο, όπου είχαν μοιραστεί μερικές από τις ωραιότερες και πιο ξένοιαστες στιγμές τους. Το ακριβές σημείο όπου θα συναντιόνταν η Mary το περιέγραφε εντελώς αόριστα ως το special μέρος τους. Σαστισμένος, μπερδεμένος και με την περιέργειά του να έχει... χτυπήσει κόκκινο, ο James αφήνει το συναίσθημα να κυριαρχήσει της λογικής και αποφασίζει να πάει στο Silent Hill για να ξεδιαλύνει αυτήν τη μυστηριώδη κατάσταση.

Εσείς τώρα τι θα κάνατε; Μη μου πείτε ότι δεν θα σκεφτόσαστε ότι μπορεί να συμβαίνουν δύο τινά: ή ότι κάποιος με διεστραμμένη αίσθηση του χιούμορ σάς κάνει πλάκα ή ότι πρόκειται να μπλέξετε πολύ χοντρά αν ψάξετε περισσότερο την υπόθεση. Κι όμως, παρότι ο ήρωάς μας δείχνει να γνωρίζει ότι μια επίσκεψή του

Fan sites

■ http://www.komani-europe.de

στο Silent Hill μόνο μπελάδες θα μπορούσε να του φέρει, την αποτολμά. Επιδίδεται σε ένα κυνήγι χιμαιρών, στο οποίο οι λιγοστοί άνθρωποι που θα συναντήσει δεν δείχνουν ικανοί ούτε τον ίδιο τους τον εαυτό να βοηθήσουν, πόσο μάλλον εκείνον.

Αν προχωρήσω σε περισσότερες λεπτομέρειες, φοβάμαι ότι θα πρέπει να αποκαλύψω σημεία-κλειδιά του σεναρίου, οπότε καλύτερα να σταματήσω εδώ, αφού σε καμία περίπτωση δεν θέλω να χαλάσω την απόλαυση σε αυτούς που είτε βρίσκονται στη μέση του παιχνιδιού είτε σκέφτονται να το αγοράσουν σύντομα. Γι' αυτούς τους τελευταίους θέλω να τονίσω ότι το Silent Hill 2 δεν αποτελεί κάτι αιρετικό στην κατηγορία των survival horror παιχνιδιών, σε καμία διάστασή του. Απλώς έχει μία πολύ καλή ιστορία να μας αφηγηθεί, αρκετά συναισθηματική και ολίγον καταθλιπτική, που δεν σε αφήνει στιγμή να χαλαρώσεις - εξαιτίας κυρίως αυτής της κλειστοφοβικής ομίχλης και των παρασίτων που κάνει το ραδιοφωνάκι σας όποτε αντιληφθεί κάποια εξωκοσμική παρουσία να πλησιάζει. Είναι ένα παιχνίδι που θα σας κάνει να αναριγήσετε πολλές φορές ώσπου να το τελειώσετε και ίσως κάθε φορά που θα το φέρνετε μετέπειτα στη μνήμη σας.

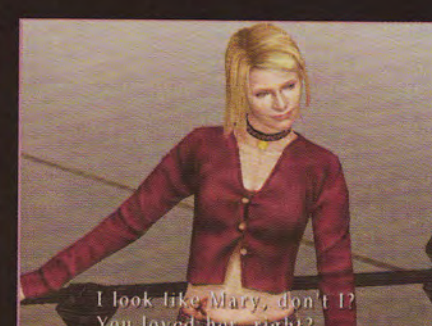
Πέρα από την κύρια ιστορία του παιχνιδιού, υπάρχει και ένα extra mini game που τιτλοφορείται "Born from a Wish". Δεν θα σας αποκαλύψω ούτε γι' αυτό πολλά πράγματα, πέρα απ' όσα υποχρεούμαι στην προσπάθεια για ένα καλό review. Σε αυτό λοιπόν το αρκετά μικρό σε διάρκεια παιχνίδι παίρνετε το ρόλο της Maria, του δεύτερου σε ιεραρχία βασικότερου χαρακτήρα του παιχνιδιού μετά τον James. Η ιστορία της είναι αρκετά ενδιαφέρουσα ως βίος παράλληλος του James, αλλά δεν θα μπορούσε να σταθεί μόνη της - γι' αυτό άλλωστε δεν μπήκαν οι προγραμματιστές στη λογική να μας την παρουσιάσουν σε κάποιο μελλοντικό Silent Hill 3. Μπορείτε, βέβαια, να παίξετε αυτό το mini game χωρίς να έχετε τελειώσει το main story, αλλά είναι κάτι που δεν σας το συνιστώ - πιστεύω όλοι καταλαβαίνετε το γιατί.



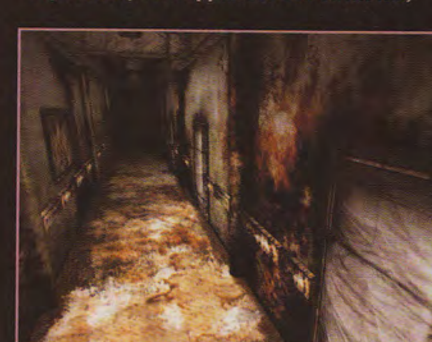
Κάθε χάρτη που βρίσκετε, τον αποθηκεύετε και σε πρώτη ευκαιρία μπορείτε να τον συμβουλευτείτε. Ενας mini map όμως θεωρώ ότι ήταν απαραίτητος.



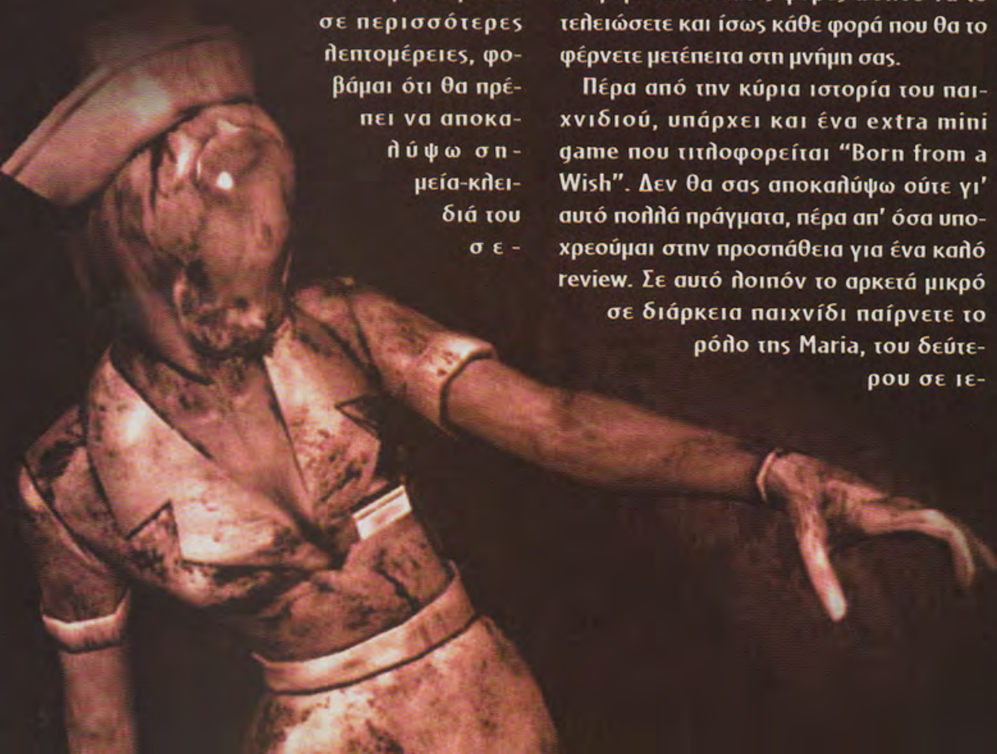
Η πρώτη μάχη σας με τον Pyramid Head. Προσπαθήστε να μείνετε ζωντανοί. Θα έχετε κι άλλη ευκαιρία να λογαριαστείτε μαζί του.

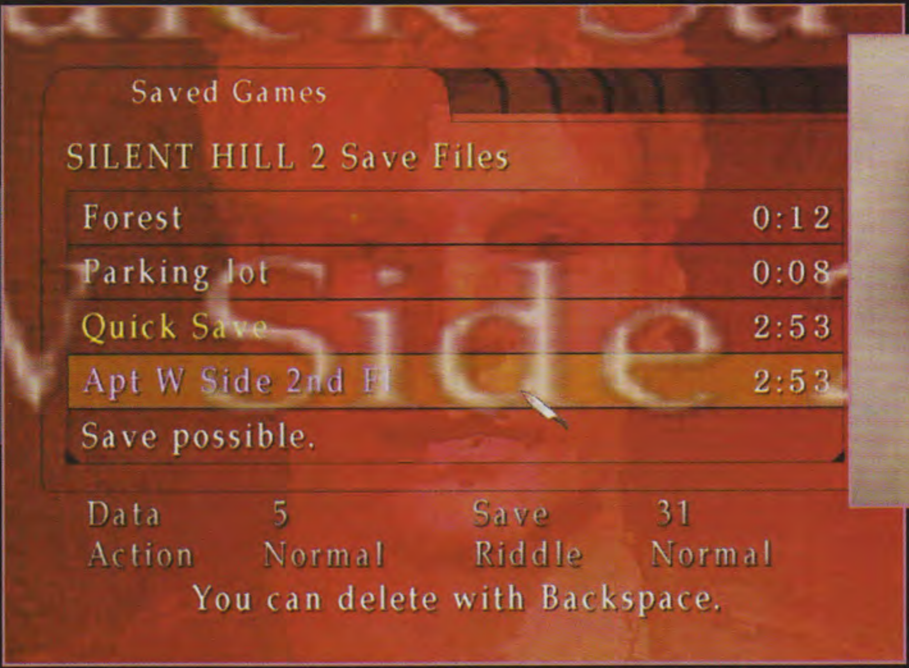


Η τύπισσα μοιάζει καταπληκτικά με τη νεκρή γυναίκα σου. Σύμπτωση; Σαν πολλές συμπτώσεις δεν συμβαίνουν στο Silent Hill;



Ο διάδρομος του νοσοκομείου είναι βαμμένος με αίμα. Αναρωτιέμαι ποιος είναι ο καλλιτέχνης...





Από εδώ μπορείτε να βλέπετε τα save games. Στο PC, αντίθετα με τις κονσόλες, μπορείτε να κάνετε και quick save οπουδήποτε με το πλήκτρο F5.



Οι cut-scenes του παιχνιδιού άλλοτε είναι βιντεάκια και άλλοτε χρησιμοποιούν τη μηχανή γραφικών του παιχνιδιού.

ΠΕΡΙ ΗΧΟΥ & ΕΙΚΟΝΑΣ

Παιχνίδια αυτού του είδους ποντάρουν πολλά στον ήχο τους. Πόσο μάλλον το Silent Hill 2, που θέλει να σε υποβάλει σε έναν ακαθόριστο φόβο - ξέρεις ότι κάτι κρύβεται σε αυτήν την παχιά ομίχλη, αλλά δεν μπορείς να το διακρίνεις, μόνο να το ακούσεις. Για να σε φοβίσει δεν χρειάζεται να σου παρουσιάσει μερικές από τις πιο φρικιαστικές φιγούρες που έχεις δει ποτέ, είτε σε video game είτε σε ταινία. Απλώς με τον τρόπο του σου εντείνει τα συναισθήματα του φόβου και του άγχους, παίζοντας με μία από τις πιο αρχέγονες φοβίες του ανθρώπου, αυτήν για το άγνωστο. Βλέπεις, εάν δεν ξέρεις τι θα αντιμετωπίσεις, πώς θα αμυνθείς;

Το πόσο προσεγμένος είναι ο ήχος φαίνεται από το γεγονός ότι για μια μοναδική ηχητικά εμπειρία η Konami δίνει τη δυνατότητα υποστήριξης έως και συστήματος 7.1! Βέβαια και χωρίς ένα τόσο hi-tech σύστημα οι ανατριχιαστικοί ήχοι που εκπέμπονται από το περιβάλλον αποδεικνύονται πολλές φορές ικανοί να σου κόψουν κυριολεκτικά την ανάσα. Κραυγές και βογκητά που ακούγονται κάπου στο βάθος, καθώς και μία συμφωνία ήχων από μεταλλικά και γυάλινα αντικείμενα που σέρνονται σε κάποια επιφάνεια ή σπάνε είναι μόνο ένα δείγμα της πολύ καλής δουλειάς που έχει γίνει σε αυτόν τον τομέα.

Το μόνο παράπονο στον ήχο αφορά, για ακόμη μία φορά σε παιχνίδι του είδους, στις φωνές των ηθοποιών. Οι ερμηνείες τους είναι νωθρές, χωρίς χρώμα, ενώ οι φιλότιμες προσπάθειες κάποιων να δώσουν ζωντάνια και ένταση στη στιγμή έχουν ένα μάλλον ιλαροτραγικό αποτέλεσμα στον ακροατή.

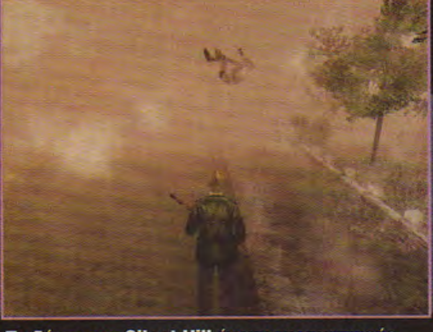
Και τα γραφικά του παιχνιδιού όμως δεν έχουν παραμεληθεί στο ελάχιστο. Ευτυχώς που και στην περίπτωση του Silent Hill 2 η μεταφορά του στα PCs έγινε από το Xbox. Το υποστηρίζω αυτό για έναν και μόνο λόγο - όχι δεν υποτιμώ τις δυνατότητες του PS2: έτσι δίδεται η ευκαιρία στον παίκτη να απενεργοποιήσει το noise filter εφέ, που κάνει το παιχνίδι να φαίνεται σαν ντοκιμαντέρ της ΝΕΤ για το Β' Παγκόσμιο Πόλεμο, και να βιώσει την πολύ καλή δουλειά που έχουν κάνει οι σχεδιαστές, τόσο στους εσωτερικούς όσο και στους εξωτερικούς χώρους. Βέβαια, με το noise filter ενεργοποιημένο πιστεύω ότι εντείνεται η αίσθηση του εφιάλτη που ζεις - οπότε μάλλον είναι μία απόφαση που πρέπει να ληφθεί κατά βούληση.

Οσο κινείστε έξω από τα κτήρια που θα πρέπει να εξερευνήσετε, τα γραφικά του παιχνιδιού δεν αφήνονται να λάμψουν εξαιτίας μίας από τις πιο συμπαγείς ομίχλες που έχετε δει ποτέ σε video game - αποκλείω την περίπτωση να έχετε συναντήσει μια τέτοια στην πραγματικότητα. Ούτε στα δύο μέτρα δεν μπορείς να διακρίνεις καθαρά, ενώ δεν μένει σταθερή. Κινείται και στριφογυρίζει ολόγυρά σας, δημιουργώντας ένα μοναδικό κλειστοφοβικό συναίσθημα που είναι ικανό να σε διαταράξει αρκετά στην αρχή.

Οι εσωτερικοί χώροι είναι μία εντελώς



Στο νεκροτομείο του νοσοκομείου δεν κρύβεται τίποτε σπουδαίο. Απλώς υπάρχει για να στείλει μερικά ακόμα ρίγη στη σπονδυλική στήλη σου.



Τα ζόμπι του Silent Hill έχουν ευρηματικούς τρόπους για να σε αιφνιδιάσουν.

SILENT HILL 2

ΟΙ ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΕΣ

JAMES SUNDERLAND

Ο τύπος που υποδύεστε στο παιχνίδι και ο μεγάλος πρωταγωνιστής. Από την πρώτη στιγμή που τον είδα μου θύμιζε έντονα κάποιον χαρακτήρα από άλλο παιχνίδι - κυρίως από το ντύσιμό του. Τελικά, με τη βοήθεια ενός φίλου, καταλήξαμε ότι μοιάζει πολύ στον Ark Thompson από το Resident Evil: Gun Survivor. Δεν είναι γρήγορος, αλλά είναι πολύ έξυπνος και αποφασισμένος να φτάσει στην κυριολεξία το μαχαίρι στο κόκκαλο! Η γυναίκα του πέθανε πριν από τρία χρόνια και πηγαίνει στο Silent Hill ύστερα από ένα γράμμα που έλαβε από εκείνη μόλις πριν από λίγες μέρες. Τρελό ε;

ANGELA OROSCO

Η πρώτη που συναντάτε με το που ξεκινάτε το παιχνίδι, σε ένα πολύ όμορφο χμμμ... νεκροταφείο. Η ίδια δικαιολογεί την ύπαρξή της στο ομιχλώδες Silent Hill λέγοντάς σας ότι ψάχνει για τη μητέρα της. Λέει την αλήθεια, άραγε; Αυτό θα το ανακαλύψετε στη συνέχεια. Η τύπισσα, πάντως, δείχνει να το έχει σκάσει από τρελάδικο, ενώ και η ομιλία της συντείνει στο γεγονός ότι δεν πρόκειται για πνευματικά διαυγές άτομο.

LAURA

Ενα κακομαθημένο παλιόπαιδο που θα σας κάνει να καταριέστε την ώρα και τη στιγμή που το συναντήσατε. Αρχικά θα κλωτσήσει ένα πολύ σημαντικό για εσάς κλειδί και θα σας αναγκάσει να ακολουθήσετε την επικίνδυνη διαδρομή για να το βρείτε, ενώ παρακάτω θα μπείτε για χάρη της στο αφιλόξενο νοσοκομείο του Silent Hil, όπου εκεί θα σας κλειδώσει σε ένα δωμάτιο με πολύ... ιδιόρρυθμη παρέα. Πού είσαι, Ηρώδη...

MARIA

Μοιάζει καταπληκτικά και έχει σχεδόν την ίδια φωνή και κινήσεις με τη νεκρή γυναίκα του James, τη Mary - ακόμα και το όνομα είναι όπως βλέπετε στην ουσία το ίδιο. Μόνο τα μαλλιά της και το προκλητικό ντύσιμό της διαφέρουν - όπως μονολογεί ο ίδιος ο James. Τη συναντάτε στο Rosewater Park και αμέσως θα σας ακολουθήσει όπου κι αν πάτε. Μία συμβουλή: αν θέλετε να έχετε το "καλό" τέλος του παιχνιδιού, προστατέψτε την με κάθε τρόπο.

MARY SUNDERLAND

Η νεκρή γυναίκα του James. Νεκρή...; Πώς θα μπορούσε μια νεκρή γυναίκα να γράψει ένα γράμμα; Τελικά, τι συμβαίνει και τι είναι ακριβώς αυτή η "damn disease" που καταριέται ο James ως υπεύθυνη του θανάτου της; Ποια η σχέση της με την αίρεση του πρώτου Silent Hill; Αμείλικτα ερωτήματα που θα παραμείνουν ίσως ακόμα και όταν πέσει η αυλαία αυτού του δράματος...

EDDIE DONBROWSKI

Τελικά αυτός ο τύπος τι καπνό φουμάρει, με ποιανού το μέρος είναι; Οταν τον συναντάτε για πρώτη φορά, η εντύπωση δεν είναι και η καλύτερη, αφού ξερνά σε μία τουαλέτα. Σας λέει ότι δεν έχει σκοτώσει κανέναν, αλλά στο διπλανό δωμάτιο είναι ένας τύπος νεκρός. Το έκανε ή όχι; Τι κάνει στο Silent Hill; Ακόμη ένας γρίφος που θα λύσετε στην πορεία.

άλλη υπόθεση, πολύ πιο εντυπωσιακοί οπτικά. Εδώ απουσιάζει η ομίχλη, αλλά έχει αναλάβει το απόλυτο σκοτάδι να την αντικαταστήσει επάξια στο ψυχολογικό παιχνίδι. Ευτυχώς, έχετε έναν φακό τσέπης (τοποθετημένο στο πάνω τσεπάκι του τζάκετ σας), του οποίου το φως δημιουργεί πολύ όμορφα εφέ (αν ενεργοποιηθεί το lens flare), ενώ παράλληλα αναδεικνύονται οι σχεδιαστικές λεπτομέρειες των αντικειμένων. Τα πάντα, από τα έπιπλα έως τις σχισμένες ταπετσαρίες, απεικονίζονται με μεγάλο ρεαλισμό. Το αίμα που έχει βάψει αρκετούς τοίχους και οι σκιές που γλιστρούν πάνω τους σαν κουρτίνες είναι ένα μοναδικά ανατριχιαστικό θέαμα, ενώ τα αντικείμενα που θα συναντήσετε και τα τέρατα ακτινοβολούν στο πηχτό σκοτάδι.

Μια και ο λόγος για τέρατα, πρέπει να πω ότι είναι πολύ πρωτότυπα και καλοσχεδιασμένα έως την παραμικρή λεπτομέρεια, ενώ και οι κινήσεις τους μοιάζουν πολύ φυσικές. Η ποικιλία δεν είναι μεγάλη, αλλά όσα υπάρχουν, θα σας χαρίσουν πολλές στιγμές τρόμου. Κοινό χαρακτηριστικό τους και το στοιχείο που εντείνει το φόβο που προκαλούν είναι το γεγονός ότι δεν έχουν ευδιάκριτο πρόσωπο - κάποια, δε, καθόλου!



Πολύ όμορφο το lens flare εφέ. Αν το αντέχει το σύστημά σας, ενεργοποιήστε το.

INSIDE SILENT HILL

Το Silent Hill 2, όπως προαναφέραμε, είναι στην ουσία η μεταφορά του παιχνιδιού από τις κονσόλες στα PCs μας. Αυτό δημιουργεί, όπως ήταν αναμενόμενο, ένα πρόβλημα στο χειρισμό. Οπότε, αν έχετε κάποιο gamepad να σκονίζεται στο γραφείο σας, είναι ώρα να το ξεσκονίσετε για να βγάλει τα λεφτά του. Βέβαια, μπορείτε να παίξετε με το keyboard (προσοχή, όχι και με mouse), αλλά δεν σας το συνιστώ.

Ακόμη ένα σημείο που θα διχάσει πολλούς είναι το σύστημα κίνησης που θα επιλέξουν για το χαρακτήρα τους: Directional ή Rotational; Με το πρώτο ο χαρακτήρας κινείται προς την κατεύθυνση που πιέζετε το joystic, ενώ με το δεύτερο, όταν πιέζετε δεξιά ή αριστερά, περιστρέφεται γύρω από τον εαυτό του και κινείται ανάλογα με το εμπρός-πίσω (όπως στα Resident Evil). Το πρώτο σύστημα είναι πολύ καλό όταν τρέχεις για να αποφύγεις τους εχθρούς και να εξερευνάς γρήγορα περιοχές, ενώ το δεύτερο είναι πολύ καλύτερο σε combat mode - αφού μπορείς να οπισθοχωρείς και να πυροβολείς ταυτόχρονα.

Πέρα από το χειρισμό, που μπορεί να αποδειχτεί πρόβλημα, και οι κάμερες του παιχνιδιού είναι λίγο ενοχλητικές. Σε καμιά περίπτωση, βέβαια, στο βαθμό που είναι σε άλλα παιχνίδια του είδους, όπου συχνά δεν μπορείς καν να δεις ποιος σε χτυπά και από ποια κατεύθυνση. Αν οι σχεδιαστές αυτών των παιχνιδιών δεν ήθελαν με αυτήν την επιλογή τους (τις cinematic cameras) να τονώσουν την ατμόσφαιρα



Η κεντρική οθόνη του Silent Hill 2. Από εδώ μπορείτε να κάνετε continue στον κόσμο της μεγάλης ανατριχίλας.

του παιχνιδιού, δεν θα υπήρχε τέτοιο θέμα - όπως δεν υπάρχει στο Max Payne, για παράδειγμα, που επίσης ακολουθεί third-person προοπτική. Οι σχεδιαστές της Konami, για να λύσουν αυτό το πρόβλημα, δημιούργησαν ένα πρωτότυπο σύστημα καμερών, σύμφωνα με το οποίο άλλες είναι ακίνητες και σε προκαθορισμένες γωνίες και άλλες κινούνται μαζί με τον παίκτη. Επίσης, παρέχουν τη δυνατότητα με το search mode να κινεί ο παίκτης την κάμερα κατά βούληση. Και αυτό το σύστημα όμως δεν είναι τέλειο, απλώς είναι πολύ καλύτερο από τα ήδη υπάρχοντα.

Ευτυχώς που το παιχνίδι δεν περιέχει παράλογους γρίφους. Οπως σε κάθε τίτλο του είδους είναι και εδώ πολλοί, αλλά όλοι είναι βατοί και δεν θα ταλαιπωρήσουν περισσότερο απ' ό,τι πρέπει τον παίκτη - σε αντίθεση με τους γρίφους του



O Pyramid Head είναι τιμώμενο πρόσωπο στο μουσείο της πόλης, προκαλώντας κι άλλες απορίες για την ταυτότητά του.



Ενα από τα παράξενα του παιχνιδιού είναι το πού βρήκε τις πίτσες ο χοντρούλης Eddie σε μια πόλη νεκροζώντανων όπως το Silent Hill.

πρώτου Silent Hill, που ορισμένοι ήταν ομολογουμένως πολύ δύσκολοι. Επαιξα το παιχνίδι στο normal επίπεδο και μπορώ να σας διαβεβαιώσω ότι δεν συνάντησα κανένα πρόβλημα στη λύση τους. Μερικοί μάλιστα είναι πολλοί ενδιαφέροντες και πρωτότυποι, όπως το radio quiz. Ηταν η στιγμή που το ραδιοφωνάκι λειτούργησε για πρώτη φορά καθαρά και ένας τύπος με παρανοϊκή φωνή κάνει μια σειρά από ερωτήσεις με βάση τα όσα είχε ζήσει ο παίκτης έως εκείνη τη στιγμή στο Silent Hill. Εξαιτίας της δυσκολίας του (πρέπει να έχετε πολύ καλή μνήμη) για να τον λύσεις είναι προαιρετικός - η αμοιβή σε προμήθειες είναι πολύτιμη, πάντως.

Σε αυτήν την περιπλάνησή σας για να βρείτε στοιχεία και αντικείμενα που θα σας βοηθήσουν να ξεκλειδώσετε πόρτες ή γρίφους στέκονται εμπόδιο ορισμένα αντιπαθητικά τερατάκια. Οι μάχες μαζί τους δεν είναι δύσκολη διαδικασία, χάρη στο aim lock που φροντίζει να επιτίθεστε αλάνθαστα στην πιο κοντινή απειλή. Τα όπλα που επίσης έχετε στη διάθεσή σας είναι αρκετά και άλλα χρησιμοποιούνται για μάχη σώμα με σώμα (όπως ο ατσάλινος σωλήνας) και άλλα από απόσταση (όπως η καραμπίνα). Η μαγική όμως συνταγή στο Silent Hill δεν είναι άλλη από το να τρέχετε συνέχεια - ιδίως αν παίξετε το παιχνίδι στο hard επίπεδο, όπου οι προμήθειες (πυρομαχικά, health) είναι λιγοστές. Η μόνη περίπτωση που πρέπει να εμπλακείτε σε μάχη μαζί τους είναι όταν σας έχουν στριμώξει ή σας μπλοκάρουν το δρόμο για ένα ζωτικής σημασίας αντικείμενο. Σε κάθε άλλη περίπτωση, αγνοήστε τα. Αλλωστε, κατά τη λαϊκή ρήση: "του φευγάτου η μάνα δεν έκλαψε ποτέ"...

Το Silent Hill είναι πολύ μεγάλο μέρος, γι' αυτό θα χρειαστείτε να βρείτε τους χάρτες των περιοχών και των κτηρίων του. Το να χαθείτε είναι μια πολύ εύκολη υπόθεση με τόσο σκοτάδι και ομίχλη. Γι' αυτό και συχνά θα κάνετε pause στο παιχνίδι για να τους συμβουλευτείτε. Βλέπετε, κάποιος από την ομάδα παραγωγής ξέχασε να βάλει ένα πολύ χρήσιμο mini map...

PURE FEAR

Αυτό που κάνει το Silent Hill 2 να ξεχωρίζει από τα υπόλοιπα παιχνίδια του είδους είναι το γεγονός ότι καταφέρνει να έχει τον παίκτη διαρκώς σε ένα ψυχολογικό στρες και έναν ενδόμυχο φόβο για το τι θα επακολουθήσει. Σε ολόκληρο το παιχνίδι διακατέχεστε από μία ανατριχίλα, από το φόβο για το απόκοσμο.

Ομως, ιδίως από τη μέση και μετά, που αρκετά πράγματα αρχίζουν σταδιακά να αποκαλύπτονται, δεν μπορείς να ελέγξεις μία αυθόρμητη εσωτερική παρόρμηση για αμφισβήτηση των πάντων. Δεν μπορείς παρά να αναρωτηθείς ακόμα και για τον ίδιο το χαρακτήρα σου, αν αυτά που ζει εκείνη τη στιγμή είναι πραγματικά ή μία φαντασίωση που έχει πλάσει το διαταραγμένο υποσυνείδητό του. Καθαρά ψυχολογικός φόβος που φωλιάζει στο υποσυνείδητο και όχι ένας κλασικός φόβος της στιγμής από μία τρομακτική εικόνα που σχεδόν θα σβήσει μαζί της.

Αυτό είναι στην ουσία και το μεγαλείο του Silent Hill 2: το γεγονός ότι κάποιες στιγμές νιώθεις ότι δεν παίζεις απλώς ένα video game...

PC

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	ΑΝΤΟΧΗ	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ
92	90	90	80	97	90	80

Είναι ένα από τα καλύτερα survival horror παιχνίδια που θα έχετε την ευκαιρία να παίξετε στη ζωή σας. Ανήκει σίγουρα στα all-time classics.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: GALILEA/THE ADVENTURE COMPANY (DREAMCATCHER)

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY

THE CAMERON FILES: PHARAOH'S CURSE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: PENTIUM 233MHz, 64MB RAM, WINDOWS 9X/ME/2000/XP, 16 CD-ROM DRIVE, DIRECTX 8, 16MB 3D ACCELERATED ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ DIRECTX 8 ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ DRIVERS, 16 BIT WINDOWS ΣΥΜΒΑΤΗ ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ ΜΕ DIRECTX 8 ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ DRIVERS, ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ ΚΑΙ 100% MICROSOFT ΣΥΜΒΑΤΟ MOUSE, 75MB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ.

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 2 CDs



Ζητείται Μούμια

Βρισκόμαστε στη δεκαετία του 1930 και εσύ είσαι ο Αμερικανός ντετέκτιβ Alan W. Cameron, ο οποίος θυμίζει πολύ τον περιβόητο Indiana Jones, εκτός από το ότι ο ίδιος είναι ντετέκτιβ και όχι καθηγητής ιστορίας και αρχαιολογίας. Φορούν σχεδόν το ίδιο καπέλο, έχουν την ίδια κοψιά, απλώς ο Alan δεν χρησιμοποιεί μαστίγιο. Οι αναγνώστες του περιοδικού θα τον θυμούνται από την πρώτη περιπέτειά του, η οποία διαδραματιζόταν στην περίφημη λίμνη του Loch Ness.

Αυτήν τη φορά δεν σε καλεί σε βοήθεια ο Allister McFarley, αλλά η Moira McFarley,η οποία αναφέρει ότι συμβαίνουν διάφορα παράξενα στον αρχαιολογικό χώρο στην περίφημη Κοιλάδα των Βασιλέων, όπου διενεργεί ανασκαφές και όχι μόνο. Φτάνοντας στο ξενοδοχείο σου θα σε πληροφορήσουν ότι η Moira McFarley έφυγε για το Αρχαιολογικό



του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Οι περισσότεροι πιστεύω να θυμάστε το Loch Ness, την πρώτη περιπέτεια του ντετέκτιβ Alan W. Cameron, το οποίο παρουσιάσαμε στο τεύχος 147. Αυτήν τη φορά ο ιδιόμορφος αυτός ντετέκτιβ δείχνει να είναι στα καλύτερά του και αναλαμβάνει μία πραγματικά δύσκολη αποστολή: πρέπει να βρει τι απέγινε η μούμια ενός Φαραώ που χάθηκε, γιατί εξαφανίστηκε, τι έγινε η φίλη του που τον κάλεσε στο Κάιρο για να τη βοηθήσει, αλλά και ποιος βρίσκεται πίσω απ' όλα αυτά. Αυτά και πολλά άλλα θα ανακαλύψετε μόνοι σας, αν παίξετε το The Cameron Files: Pharaoh's Curse, κάτι που σας συνιστώ ανεπιφύλακτα.





Από τα πολύ ωραία γραφικά του παιχνιδιού.

Θετικά

- Εκπληκτική κινηματογραφική ατμόσφαιρα
- Εξαίσια γραφικά
- Εξαίρετος ήχος

Αρνητικά

- Τα προβλήματα στο χειρισμό
- Η μηχανή save
- Η απουσία κειμένων στους διαλόγους

Οι γρίφοι του παιχνιδιού είναι στην πλειονότητά τους απλοί και λογικοί και φυσιολογικά δεν πρέπει να συναντήσεις κάποια ιδιαίτερη δυσκολία με τους περισσότερους από αυτούς.

Μουσείο. Πηγαίνοντας εκεί για να τη συναντήσεις, θα μπλεχτείς σε μία περιπέτεια που δεν χωράει ο νους σου.

Δεν μπορώ να πω άλλα για το σενάριο του παιχνιδιού χωρίς να αποκαλύψω βασικά μυστικά του. Απλώς να τονίσω ότι στην "καρδιά" της ιστορίας βρίσκεται η εξαφάνιση της μούμιας ενός Φαραώ και η αναγέννηση μίας πραγματικά διαβολικής δύναμης. Το πώς και το γιατί θα το ανακαλύψετε παίζοντας το παιχνίδι. Μόνο έτσι θα μπορέσετε να μάθετε τι ακριβώς συμβαίνει στον πανάρχαιο θαμμένο ναό του Maat.

Ξέρετε ότι...

...δημιουργός του παιχνιδιού είναι η Galilea που μας έχει δώσει το Cameron Files 1: Loch Ness αλλά και το εξαιρετικό εκπαιδευτικό-ιστορικό adventure Genesys; Το παιχνίδι διανέμει το τμήμα AdventureCompanyGames της Dreamcatcher, που αυτή την εποχή διακινεί στις ΗΠΑ τα SYBERIA και POST MORTEM της Microids, το THE MYSTERY OF THE MUMMY με τον Sherlock Holmes, το NANCY DREW: THE FINAL SCENE, αλλά και το AURYN QUEST (arcade-style action adventure βασισμένο στο μυθιστόρημα "The Neverending Story" του Michael Ende).

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το Cameron Files: Pharaoh's Curse όπως και το Loch Ness διαθέτει πολύ όμορφα σχεδιασμένα γραφικά, με εξαιρετικούς χρωματισμούς και πολύ καλή απόδοση των λεπτομερειών. Όλα τα γραφικά του παιχνιδιού είναι προοπτικής πρώτου προσώπου, δηλαδή βλέπεις τον περιβάλλοντα χώρο μέσα από τα μάτια του ήρωα. Τη δράση του παιχνιδιού διανθίζουν πολλά cutscenes - video sequences. Αυτά είναι προοπτικής τρίτου προσώπου, δηλαδή βλέπεις στην οθόνη τον ήρωα και την εκάστοτε δράση, και είναι με μία λέξη εκπληκτικά, δίνουν δε μία ξεχωριστή γοητεία στη δράση του παιχνιδιού. Πρόκειται για εξαιρετικά video animations που ειλικρινά δεν χορταίνεις να βλέπεις ξανά και ξανά.

Ο ήχος του Pharaoh's Curse είναι πάρα πολύ καλός, αν και δεν ακούγεται παντού. Η αραβική μουσική όμως που υπάρχει σε πολλά σημεία είναι απόλαυση, το ίδιο και τα ηχητικά εφέ, με κορυφαία αυτά όπου ακούγονται ομιλίες από τα διάφορα τζαμιά. Οι ομιλίες των χαρακτήρων είναι πάρα πολύ καλές και δημιουργούν τη σωστή ατμόσφαιρα, ανάλογα με τη δράση. Σε αυτό το σημείο όμως εμφανίζεται μία από τις δύο πιο σημαντικές αδυναμίες του παιχνιδιού. Δυστυχώς, δεν δίνεται στο χρήστη η δυνατότητα να παρακολουθεί στην οθόνη σε κείμενο τις ομιλίες. Λόγω δε της θεματολογίας του παιχνιδιού, υπάρχουν στιγμές που κρυφακούς συζητήσεις, οι οποίες ακούγονται πολύ "αχνά". Νομίζω ότι δεν είναι δυνατόν να συγχωρεθεί η μη χρήση κειμένων-υποτίτλων. Δυστυχώς, όμως μερικές εταιρείες δεν καταλαβαίνουν ότι αυτό αποτελεί πολύ μεγάλο μειονέκτημα.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι σχεδόν

Αν σας άρεσε...

...παίξτε οπωσδήποτε την πρώτη περιπέτεια του ήρωα Loch Ness. Αν είστε λάτρεις των παραφυσικών μυστηρίων, δείτε τα "X-Files" και ανάλογες ταινίες.



Δείγμα του Inventory σου.

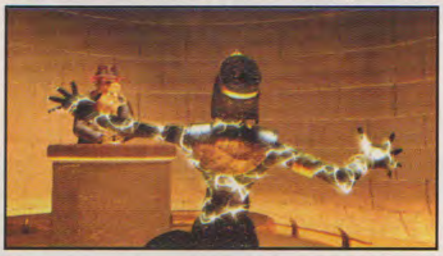
THE CAMERON FILES: PHARAOH'S CURSE







Από το πολύ εντυπωσιακό φινάλε του παιχνιδιού.



ίδιος με αυτόν του Loch Ness. Σε κάθε τοποθεσία έχεις περιστροφική θέα 360 μοιρών, με θέα προς τα πάνω ή προς τα κάτω υπό γωνία περίπου 90 μοιρών. Όλη η δράση του παιχνιδιού γίνεται με το αριστερό πλήκτρο του mouse, ανάλογα με το ποιος από τους διαφορετικούς κέρσορες του παιχνιδιού εμφανίζεται κάθε φορά. Πατώντας το πλήκτρο Escape γυρνάς στη βασική οθόνη menu, η οποία περιέχει τα New Game, Load, Save και Quit. Επίσης, πατώντας το πλήκτρο Escape, "προσπερνάς" αυτόματα όλα τα σχετικά video animations ή τους διαλόγους που παρακολουθείς.

Κινείσαι όπου εμφανίζεται ο ειδικός κέρσορας κίνησης, κάνοντας αριστερό κλικ με το mouse. Κάνοντας οπουδήποτε δεξί κλικ με το mouse ενεργοποιείς το Inventory σου, το οποίο περιλαμβάνει 23 ειδικές θέσεις στις οποίες καταχωρίζεις τα αντικείμενα που μαζεύεις κατά τη διάρκεια των ερευνών σου. Στην πάνω αριστερή γωνία υπάρχει ένα μικρό παράθυρο, στο οποίο εμφανίζεται η ονομασία και ένα κοντινό πλάνο του αντικειμένου πάνω στο οποίο κινείς τον κέρσορα του mouse. Παίρνοντας οποιοδήποτε αντικείμενο από το Inventory σου, αυτό κλείνει αυτόματα και "γυρνάς" στην κανονική οθόνη του παιχνιδιού. Αν τώρα στο συγκεκριμένο σημείο που βρίσκεσαι μπορεί να γίνει κάποια δράση, τότε ο κέρσορας αλλάζει σε μία κόκκινη ημισέληνο με έναν μικρό άσπρο κύκλο και ένα χεράκι. Αν κρατάς το σωστό αντικείμενο, δηλαδή κρατάς ένα αντικείμενο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί στο συγκεκριμένο σημείο, τότε στη θέση του κέρσορα εμφανίζεται το αντικείμενο αυτό.

Στην κάτω δεξιά γωνία του Inventory σου υπάρχουν δύο ειδικά εικονίδια - λειτουργίες. Το πρώτο από τ' αριστερά όπως κοιτάς την οθόνη είναι το σημειωματάριό σου, στο οποίο καταγράφονται αυτόματα τα video sequences που βλέπεις. Στο πιο δεξιά, που είναι ένα ειδικό πορτοφόλι, καταχωρίζονται αυτόματα οποιαδήποτε έντυπα (βιβλία, φωτογραφίες, μπροσούρες, γράμματα κ.λπ.) συλλέξεις κατά τη διάρκεια των ερευνών σου. Εδώ θα πρέπει να ανατρέχεις συχνά, γιατί θα βρεις υπερπολύτιμα hints για αρκετούς γρίφους.

Το παιχνίδι περιέχει 16 θέσεις save και εξακολουθώ να θεωρώ πρόβλημα το γεγονός ότι δεν μπορείς να γράψεις τίποτα για την τοποθεσία που σώζεις, απλώς το παιχνίδι σώζει την ακριβή εικόνα της τοποθεσίας όπου βρίσκεσαι.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι μάλλον το πιο δυνατό στοιχείο του. Η ατμόσφαιρα μυστηρίου που υπάρχει είναι εκπληκτική, η δράση ακολουθεί μία διαρκώς κλιμακούμενη, από πλευράς έντασης, πορεία. Σε αυτό το σημείο θυμίζει πάρα πολύ το εξαιρετικό αστυνομικό adventure Cruise for a Corpse και είναι κάτι παραπάνω από σίγουρο ότι όταν ξεκινήσεις το παιχνίδι, δεν πρόκειται να το αφήσεις με τίποτα. Ειδικά το κομμάτι του παιχνιδιού που εξελίσσεται πάνω στο ποταμόπλοιο είναι μία πραγματική απόλαυση.

Η δράση είναι αρκετά καλή και έξυπνα σχεδιασμένη. Εκτιμώ ότι ένας χρήστης χωρίς βοήθεια θα χρειαστεί πάνω από 40 ώρες για να το τελειώσει. Ξεκινάς στο Κάιρο, όπου το παιχνίδι μοιράζεται μεταξύ του ξενοδοχείου σου και του μουσείου. Πολύ αργότερα θα συνεχίσεις μια κρουαζιέρα στο Νείλο και το παιχνίδι κορυφώνεται στην κοιλάδα των Βασιλέων, εκεί όπου γίνονται οι ανασκαφές, και ειδικά στο θαμμένο μυστικό ναό του Maat.

Οι χαρακτήρες που θα συναντήσεις είναι αρκετοί και ιδιαίτερα ενδιαφέροντες. Στην αρχή θα πρέπει να βρεις τι ακριβώς θέλουν οι Γερμανοί στο Κάιρο, τι ακριβώς συμβαίνει στο μουσείο αλλά και το γιατί, τι είναι αυτό που έχουν φέρει από τις ανασκαφές, το οποίο φαίνεται να επιθυμούν πάρα πολλοί. Υπάρχουν αρκετά σημεία στη δράση του παιχνιδιού όπου τίποτα δεν φαίνεται πια να προχωρεί, μέχρι να βρεθείς σ' ένα συγκεκριμένο σημείο ή να δεις-μελετήσεις ένα πολύ συγκεκριμένο αντικείμενο. Τις περισσότερες φορές που αυτό θα συμβεί, θα ακούσεις και ένα σχόλιο από τον Cameron που θα σου λέει σε γενικές γραμμές τι πρέπει να κάνεις μετά. Αυτό το γεγονός στα περισσότερα σημεία λειτουργεί θετικά, σε άλλα όμως προβληματίζει. Ετσι, π.χ., στην αρχή του παιχνιδιού, στο ξενοδοχείο, αν δεν περάσεις πίσω από τη ρεσεψιόν ώστε να διαβάσεις το βιβλίο των κρατήσεων, το ταξί που θα σε πηγαινο-φέρνει από το ξενοδοχείο στο μουσείο και αντίστροφα δεν πρόκειται να εμφανιστεί!

Σε 3-4 σημεία του παιχνιδιού εμφανίζεται



Στο παιχνίδι συναντάς πολύ ενδιαφέροντες χαρακτήρες, οι οποίοι αποδίδονται με θαυμάσια γραφικά.

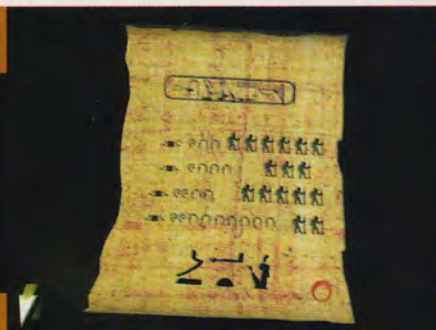
Fan sites

- http://www.galilea.com/en/jeu_files_pharaohs_en.html)
- http://www.dreamcatchergames.com/pharaohscurse/index.html)

μία ειδική timing bar που σημαίνει ότι έχεις κάποιο πολύ συγκεκριμένο χρονικό όριο για να κάνεις συνήθως 1-3 κινήσεις. Αυτή τη φορά τα time sequences είναι πολύ καλά επεξεργασμένα, προσθέτουν πολύ στη σωστή ατμόσφαιρα του παιχνιδιού και δεν θα προκαλέσουν κάποιο ιδιαίτερο πρόβλημα, αν σκέφτεσαι σωστά, ανάλογα με την περίπτωση, και έχεις στοιχειώδη αντανακλαστικά.

Το Cameron Files: Pharaoh's Curse είναι βασικά ένα παιχνίδι μυστηρίου και εξερεύνησης. Το στοιχείο της εξερεύνησης είναι πολύ έντονο. Θα πρέπει να κοιτάς παντού για μπορεί να σε καθηλώσουν για πάρα πολλή ώρα. Υπάρχει ένα γρίφος που πρέπει ν' ανοίξεις ένα χρηματοκιβώτιο, αλλά αυτή τη φορά είναι απλός, αν φυσικά έχεις μαζί σου το κατάλληλο αντικείμενο. Ως πιο δύσκολο, παράξενο και ιδιαίτερα στρυφνό γρίφο θεωρώ αυτόν προς το τέλος του παιχνιδιού, όπου πρέπει στο ναό του Maat να περάσεις μέσα από μία σειρά διαδρόμων, στους οποίους κυριαρχεί ένα παράξενο σύννεφο ομίχλης. Δημοσιεύουμε σε ειδικό σημείο τις φωτογραφίες που αντιστοιχούν στο puzzle αυτό. Ειλικρινά παιδεύτηκα πάρα πολύ για να περάσω ρο, γιατί μπορεί, επιστρέφοντας λίγο αργότερα σ' αυτόν, να βρεις ότι κάποια αντικείμενα έχουν είτε μετακινηθεί, είτε αφαιρεθεί, είτε προστεθεί. Μην ξεχάσεις αυτή τη συμβουλή μου, γιατί αλλιώς θα έχεις πρόβλημα. Στο σημείο αυτό να δώσω μόνο ένα hint σ' ένα σημείο που εμένα με παίδεψε πολύ. Οταν πάνω στο ποταμόπλοιο βρεις τον μπάρμαν κοιμισμένο και πάρεις πίσω από το κεφάλι του ένα κλειδί, μη φύγεις. Πρόσεξε καλά και θα δεις ότι στο σημείο αυτό υπάρχει και ένα ακόμη κλειδί που θα το χρειαστείς οπωσδήποτε.







SPOILER

Από τους πιο δύσκολους και στρυφνούς γρίφους που έχω δει στη ζωή μου. Στην αριστερή φωτογραφία βλέπεις την αντιστοιχία 4 συμβόλων με αριθμούς. Στη μεσαία φωτογραφία πρέπει να αποκωδικοποιήσεις τη φωτογραφία βάσει αυτών που ξέρεις. Οι αριθμοί δίνουν 120, 130, 220, 270. Τα ανθρωπάκια τι σημαίνουν; Αργότερα θα βρεθείς σ' ένα maze γεμάτο ομίχλη. Πώς προχωρείς; Απλώς φοράς τα ειδικά γυαλιά και την πρώτη φορά θα βάλεις το δείκτη στα 120. Τα ανθρωπάκια στη μεσαία φωτογραφία δείχνουν πόσες φορές πρέπει να κινηθείς στην ίδια κατεύθυνση (6). Εν συνεχεία πρέπει να βάζεις το δείκτη στα 130 και να κινηθείς 3 φορές. Μετά πρέπει να βάζεις το δείκτη στα 220 και να κινηθείς 5 φορές. Τέλος, πρέπει να βάζεις το δείκτη στα 270 και να κινηθείς 2 φορές! Εφαγα τέσσερις μέρες για να λύσω αυτό το γρίφο. Πραγματική σχιζοφρένεια.

την παραμικρή λεπτομέρεια. Δεν μπορείς να φανταστείς πού μπορεί να κρύβεται κάτι. Και αν δεν βρεις σχετικά γρήγορα αυτό το κάτι, μπορεί να κολλήσεις σε κάποιο άλλο σημείο για πολλές ώρες, επειδή ακριβώς δεν έχεις βρει το αντικείμενο που πρέπει.

Αυτό που δεν μου άρεσε στη δράση του είναι ότι, προχωρώντας σε συγκεκριμένα στάδια του παιχνιδιού, τα περισσότερα αντικείμενα που έχεις στο Inventory σου εξαφανίζονται ως διά μαγείας, επειδή προφανώς δεν τα χρειάζεσαι πια. Οπως και να 'χει όμως αυτό το στοιχείο, τα αντικείμενα που κουβαλάς δεν μπορεί να εξαφανίζονται με αυτό τον τρόπο.

Οι γρίφοι του παιχνιδιού είναι στην πλειονότητά τους απλοί και λογικοί και φυσιολογικά δεν πρέπει να συναντήσεις κάποια ιδιαίτερη δυσκολία με τους περισσότερους από αυτούς. Υπάρχουν όμως και 2-3 γρίφοι που αν δεν πάρεις κάποια βοήθεια, το συγκεκριμένο σημείο. Εδώ σημειώστε ότι, περνώντας κάθε φάση της ομίχλης (π.χ. κάνοντας τα πρώτα έξι βήματα στην κατεύθυνση 120), η ομίχλη θ' αλλάζει χρώμα.

Αυτό που πρέπει να προσέξεις είναι το γεγονός ότι μερικά αντικείμενα είναι είτε στο έδαφος, τα οποία για να τα βρεις πρέπει να κοιτάς χαμηλά, είτε πολύ καλά κρυμμένα. Πρέπει να ψάχνεις παντού. Καλό είναι να παρατηρείς τι υπάρχει κάθε φορά σ' έναν χώ-

Επαναλαμβάνω ότι τον περισσότερο χρόνο θα τον χρειαστείς για να βρίσκεις τι ακριβώς πρέπει να κάνεις αμέσως μετά την εκάστοτε δράση σου, να επεξεργαστείς δηλαδή σωστά την ακολουθία της δράσης σου και όχι τόσο για να λύσεις κάποιους γρίφους. Σε κάθε περίπτωση δες το παιχνίδι. Είναι πραγματικά πολύ καλό και είμαι σίγουρος ότι θα το ευχαριστηθείς από κάθε πλευρά.

PC

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ 89

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	ΣΕΝΑΡΙΟ	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	ΔΡΑΣΗ
94	94	91	74	95	90

Η επιστροφή του ντετέκτιβ Alan W. Cameron είναι ό,τι πρέπει για όσους επιθυμούν ένα καλό, κλασικό graphic adventure. Το παιχνίδι διαθέτει πολύ καλό σενάριο, γραφικά υψηλής ποιότητας και πολύ ενδιαφέρουσα δράση, εμπλουτισμένη με χρονικό περιορισμό σε 3-4 σημεία. Μεγάλα μειονεκτήματά του είναι ότι δεν υποστηρίζει την εμφάνιση των διαλόγων σε κείμενο πάνω στην οθόνη και ότι πολλά από τα έντυπα που βρίσκεις είναι εξαιρετικά δυσανάγνωστα.

The Elder Scrolls III TRIBUNAL Morrowind Expansion Pack

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: PENTIUM ΣΤΑ 500MHz, 128MB RAM, DIRECTX 8.1, 8x CD-ROM DRIVE, 32MB DIRECT3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ DIRECTX 8.1 ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ DRIVERS

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 3 CDs

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PCmaster

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ, ΜΕΣΟ, ΑΝΩΤΕΡΟ, ΑΝΩΤΑΤΟ



Ενα άριστο expansion

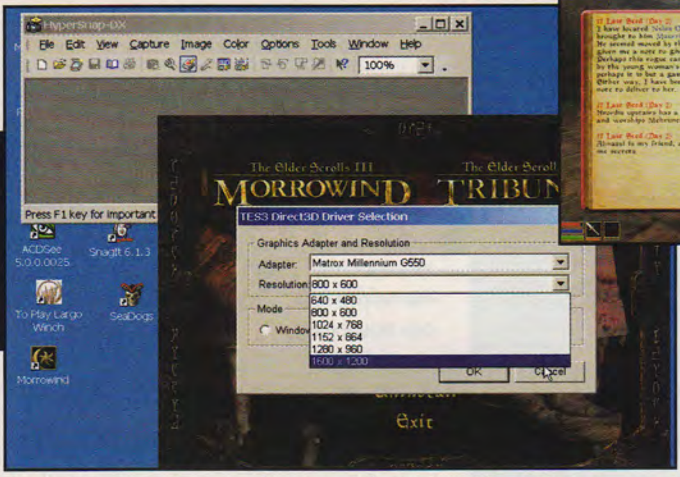
του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Εγραφα παρουσιάζοντας το Morrowind τα εξής: "Η ιστορία γράφεται από τους χρονογράφους. Τα βιβλία του μέλλοντος θα εξηγούν πώς πέρασαν τα Elder Scrolls στο Hall of Fame των computer games. Οπως τα Wizardry, Might & Magic, Ultima, Bard's Tale και Ultima Underworld, τα Elder Scrolls στηρίζονται πρώτα απ' όλα σ' ένα μεγαλοπρεπές και πολύ καλά δουλεμένο σεναριακό background. Ξεχωρίζουν γιατί είναι φιλόδοξες παραγωγές και διακρίνονται για τη μεγάλη διάρκεια δράσης και ζωής τους." Οι ίδιες σκέψεις διέτρεχαν το μυαλό μου ξαναπαίζοντας το παιχνίδι μαζί με το expansion του.

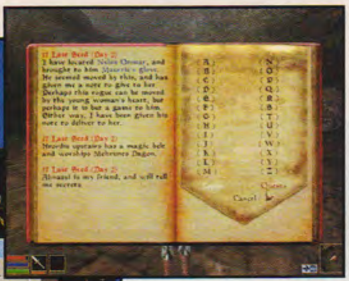
Το Tribunal τοποθετείται και εξελίσσεται στη Mournhold, την πρωτεύουσα της Imperial Province του Morrowind. Η Mournhold και οι πολιτικές ίντριγκες που λάμβαναν χώρα εκεί είναι γνωστά σε όσους έχουν παίξει το πρωτότυπο παιχνίδι, καθώς αναφορές σε αυτά γίνονταν είτε από αρκετούς χαρακτήρες είτε σε διάφορα κείμενα. Η ιστορία και οι περιπέτειες της βασιλικής οικογένειας στη Mournhold ήταν αντικείμενο πολλών βιβλίων που ο παίκτης έβρισκε κατά τις εξερευνήσεις του στο Morrowind και ο πρόσφατα αποθανών μονάρχης της περιοχής ήταν κύριος σε ένα από τα τρία dark elf "great houses" όπου ο χαρακτήρας σου μπορούσε να γίνει μέλος.

Παίζοντας το Morrowind, είχαμε γνωρίσει τον Vivec, έναν από τους τρεις ήρωες που έγιναν αθάνατοι και δημιούργησαν το περιβόητο TRIBUNAL. Οι άλλοι δύο είναι οι Almalexia και Sotha Sil. Η Almalexia ζει και λατρεύεται στο Mournhold. Η πόλη περιλαμβάνει το βασιλικό παλάτι και τέσσερα ξεχωριστά διαμερίσματα. Στα βόρεια υπάρχει ένα τεράστιος ναός, ενώ στ' ανατολικά το Great Bazaar που περιλαμβάνει την αγορά και ένα ανοικτό θέατρο. Το νότιο τμήμα περιέχει τη μεγάλη πλατεία στην οποία υπάρχουν τα αγάλματα των Almalexia και Mehrunes Dagon. Στα δυτικά υπάρχουν διάφορες πολυτελείς κατοικίες, το μουσείο, το πανδοχείο κ.ά. Στην περιήγησή σας θα σας εξυπηρετήσει ο αναλυτικός χάρτης που περιλαμβάνεται στο πακέτο και από τη μία όψη του απεικονίζει το γενικό χάρτη του Morrowind και από την άλλη με εξαιρετικό τρόπο την πόλη Mournhold.

Το expansion ξεκινά όταν πέσεις για



Ανοίγεις το Journal σου πατώντας το πλήκτρο J και κάνεις κλικ στο OPTIONS στην κάτω αριστερή γωνία.



Εν συνεχεία κάνεις κλικ στο QUESTS.

Θετικά

- Εξαιρετική αναβάθμιση του Morrowind
- Θαυμάσιο expansion, με αρκετές έντονες στιγμές
- Ειδικά στην περίπτωση του πακέτου, αποτελεί χρυσή αγορά

Αρνητικά

- Το expansion από μόνο του θα φανεί ακριβό, παρά τα σαφέστατα πλεονεκτήματά του, σε όσους έχουν ήδη αγοράσει το πρώτο Morrowind...
- Ίσως λίγο δυσκολότερο απ' ό,τι θα έπρεπε

Το Tribunal, σε αντίθεση με expansions άλλων παιχνιδιών, δεν προσθέτει νέες κλάσεις ή νέα guilds. Αντίθετα, επιφέρει σημαντικές αλλαγές στο παιχνίδι.

ύπνο σ' ένα κρεβάτι. Σημείωσε εδώ ότι πρέπει να είσαι από ένα επίπεδο και πάνω για να δεις αυτό το sequence. Με άλλα λόγια, κάποιος που πρωτοξεκινά το παιχνίδι δεν θα δει αυτή τη σκηνή παρά μόνο αφού αναπτύξει ως έναν βαθμό το χαρακτήρα του (δεν ξέρω ποιο ακριβώς είναι αυτό το όριο στο Leveling του χαρακτήρα). Σε ξυνά η παρουσία ενός δολοφόνου και πρέπει να υπερασπιστείς τον εαυτό σου. Ο δολοφόνος είναι στην πραγματικότητα μέλος των Dark Brotherhood, μίας μυστηριώδους παραστρατιωτικής οργάνωσης, που αναλαμβάνει και εκτελεί δολοφονικά συμβόλαια. Ένας μάγος αναλαμβάνει να σε μεταφέρει στη Mournhold που βρίσκεται στο Ebonheart. Σημείωσε εδώ ότι αν δεχτείς τη μεταφορά, ο γενικός χάρτης σου δεν θα λειτουργεί πια και θα έχεις πρόσβαση μόνο στον τοπικό χάρτη της περιοχής. Ωστόσο, δεν είναι υποχρεωτικό να δεχτείς τη μεταφορά αυτή αμέσως. Όπως είπα, το expansion pack είναι εξαιρετικά δύσκολο και απαιτεί ο χαρακτήρας σου να είναι πάρα πολύ δυνατός. Έτσι, η συμβουλή μου είναι να δεχθείς την πρόταση αυτή μόνο αν έχεις τελειώσει το παιχνίδι ή είσαι κοντά στο τέλος του, διαφορετικά δεν θα μπορέσεις να αντεπεξέλθεις στις καταστάσεις που σε περιμένουν.

Στο Tribunal, ένας ανηλεής νέος βασιλιάς αναλαμβάνει το θρόνο, την ίδια στιγμή που μία άλλη θεότητα αρχίζει να ρέπει προς την τρέλα και το χάος. Η σύγκρουση ανάμεσα στη βασιλική οικογένεια και στους υποστηρικτές της αθάνατης θεάς Almalexia γίνεται όλο και πιο έντονη. Φτάνοντας εκεί θα κληθείς να ταχθείς στο πλευρό μίας εκ των δύο αντιμαχόμενων παρατάξεων. Όποιος φυσικά θέλει να "πάρει" το μάξιμουμ δυνατόν από αυτό το expansion, μπορεί να γίνει μέλος και στις δύο αντιμαχόμενες πλευρές, αν και πρέπει να είναι προετοιμασμένος για μία σχεδόν αδύνατον να πραγματοποιηθεί αποστολή.

INSTALL & ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ

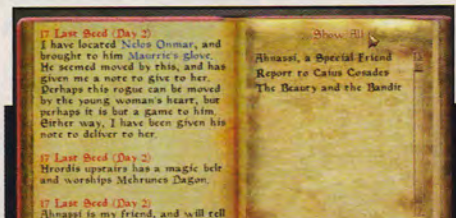
Το πακέτο που είδαμε περιέχει και το παιχνίδι και το expansion, οπότε εφόσον εγκατασταθούν και τα δύο, μπορείς να παίξεις το Morrowind κανονικά. Το expansion, εκτός από τις αλλαγές που επιφέρει, για τις οποίες θα μιλήσουμε παρακάτω, ενσωματώνει και όλα τα patches που έχουν κυκλοφορήσει. Υποτίθεται ότι το παιχνίδι είναι απόλυτα σταθερό και όντως δείχνει αρκετά βελτιωμένο, ως προς τη σταθερότητα, από την αρχική έκ-

Αν σας άρεσε...

...παίξτε οπωσδήποτε το Arx Fatalis, το μόνο ίσως ισάξιο RPG για τη χρονιά που μας πέρασε, το οποίο παρουσιάσαμε στο προηγούμενο τεύχος μας.

Ξέρετε ότι...

...δεν πρέπει να υπάρχει άλλο παιχνίδι που να ψηφίστηκε σχεδόν ομόφωνα από το σύνολο των gaming sites ως το καλύτερο RPG της χρονιάς που πέρασε; Σε 1-2 μάλιστα ψηφίστηκε ως το καλύτερο παιχνίδι της χρονιάς, τίτλος που συνήθως αποσπούν action παιχνίδια. Κάτι τέτοιο έχω να το δω από την εποχή του Baldur's Gate, μόνο που τότε δεν υπήρχε τόσο μεγάλη απαίτηση για την ανάδειξή του ως το καλύτερο RPG της χρονιάς εκείνης. Συγχαρητήρια Bethesda...





Αυτό το παράθυρο αντιστοιχεί στο SHOW ACTIVE που δείχνει μόνο όποιες αποστολές δεν έχεις ακόμη ολοκληρώσει. Κάνοντας κλικ στο SHOW ALL θα δεις όλες τις αποστολές που έχεις μέχρι τώρα. Με αχνό γκρίζο χρώμα φαίνονται οι αποστολές που έχεις ολοκληρώσει. Από εδώ, κάνοντας κλικ στο SHOW ACTIVE, γυρνάς στο παράθυρο που δείχνει μόνο τις τρέχουσες αποστολές.



Τώρα πια, κάνοντας διπλό αριστερό κλικ στο παράθυρο του τοπικού χάρτη, ανοίγει ένα ειδικό παράθυρο, στο οποίο μπορείς να γράψεις το σχόλιό σου για την τοποθεσία αυτή. Επειτα αυτό θα φαίνεται στο χάρτη μ' ένα κόκκινο σημάδι, ενώ πηγαίνοντας τον κέρσορα του mouse εκεί, θα βλέπεις το σχόλιό σου.

δοση. Στο site της εταιρείας θα βρεις και ένα νέο patch, αλλά μην το βάλεις αν εγκαταστήσεις το expansion, καθώς κατά τα λεγόμενα των δημιουργών του παιχνιδιού μπορεί να "αντιστρέψει" τις αλλαγές που επιφέρει το δεύτερο. Το patch έχει σχεδιαστεί μόνο για όσους παίζουν το παιχνίδι χωρίς το expansion. Διάβασα σε ένα site ότι το παιχνίδι και μετά την εγκατάσταση του expansion Tribunal εξακολουθεί να έχει προβλήματα. Εγώ, πάντως, δεν αντιμετώπισα κανένα πρόβλημα. Σημειώνεται ότι το παιχνίδι παίχτηκε σε έναν Athlon XP 2000+ me 512MB μνήμη και την κλασική G550 κάρτα γραφικών της Matrox.

ΤΑ ΝΕΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΟΥ EXPANSION

Το Tribunal, σε αντίθεση με expansions άλλων παιχνιδιών, δεν προσθέτει νέες κλάσεις ή νέα guilds των οποίων να μπορείς να γίνεις μέλος κ.λπ. Αντίθετα, επιφέρει σημαντικές αλλαγές στο παιχνίδι. Αν οι αλλαγές αυτές είχαν προβλεφθεί και είχαν ενσωματωθεί στο κανονικό παιχνίδι από την αρχή, τότε το Morrowind θα διεκδικούσε το χαρακτηρισμό του τελειότερου RPG όλων των εποχών.

Οι αλλαγές αυτές είναι οι εξής:

1. Διορθώνει ένα πρόβλημα που υπήρχε στο journal. Οταν το ανοίγεις, κάνε κλικ στην επιλογή Options που υπάρχει στην κάτω αριστερή γωνία του journal. Περνάς σε μία οθόνη που τώρα πια, εκτός από το κλασικό Topics, έχει προστεθεί και η επιλογή Quests. Κάνοντας κλικ στην επιλογή αυτή βλέπεις τα ενεργά quests, δηλαδή αυτά που δεν έχουν ακόμη ολοκληρωθεί. Κάνοντας κλικ στην επιλογή Show All που υπάρχει στο επάνω μέρος, βλέπεις όλα τα quests που έχεις αναλάβει και αυτά που ήδη έχεις ολοκληρώσει φαίνονται μ' ένα αχνό γκρι χρώμα. Φυσικά, κάνοντας κλικ σ' ένα από αυτά τα quests, βλέπεις όλες τις λεπτομέρειες που το αφορούν.

Σε αυτό το σημείο πρέπει να αναφέρω ένα πρόβλημα που υπάρχει. Οταν φορτώνεις ένα SAVE GAME, το παιχνίδι ξεκινά μία ρουτίνα για να μετατρέψει το παλιό σου journal στο καινούριο format. Ανάλογα με τον υπολογιστή που έχεις και το πόσο προς το τέλος του παιχνιδιού είναι το save που φορτώνεις, το παιχνίδι μπορεί να κάνει και μισή ώρα για να ολοκληρώσει τη μετατροπή αυτή! Το ίδιο το πρόγραμμα σου προτείνει αμέσως μετά να κάνεις ένα καινούριο save, το οποίο θα αποθηκεύσει τις αλλαγές αυτές ώστε να μην ξανάχεις αυτό το πρόβλημα. Για σκέψου όμως να θέλεις να φορτώσεις 4-5 διαφορετικά saves. Χάος! Μπορεί να μη γινόταν αλλιώς, δεν παύει όμως να είναι ένα χάος!

2. Τώρα πια μπορείς, βλέποντας έναν τοπικό χάρτη, να κάνεις διπλό αριστερό κλικ σ' αυτόν και θ' ανοίξει ένα νέο παράθυρο, στο οποίο μπορείς να γράψεις ό,τι θέλεις. Ολοκληρώνοντας τη διαδικασία, θα δεις ότι στο σημείο εκείνο φαίνεται ένα κόκκινο σημάδι, στο οποίο αν περάσεις από πάνω τον κέρσορα του mouse, θα διαβάσεις την περιγραφή που έχεις δώσει. Σημειώστε εδώ ότι τα σημάδια αυτά δεν φαίνονται στον παγκόσμιο χάρτη, αλλά αυτό το θεωρώ απολύτως φυσιολογικό, μια και δεν γίνεται ο γενικός χάρτης που έχεις τις πόλεις σαν κουκκίδες να έχει και όλα αυτά τα σημάδια. Την αντίθετη κριτική που διάβασα σε sites του Internet τη θεωρώ πολύ κακόβουλη. Οποιος έχει στοιχειώδες μυαλό καταλαβαίνει πολύ εύκολα ότι κάτι τέτοιο δεν γίνεται.

3. Οταν κάνεις κάποια συναλλαγή-αγοραπωλησία, τότε βλέπεις μία καινούρια επιλογή που έχει προστεθεί, τη Seller Max. Κάνοντας κλικ σ' αυτήν, βλέπεις αμέσως τη συνολική ποσότητα χρυσού που έχει πάνω του ο συγκεκριμένος χαρακτήρας.

Αυτές οι τρεις αλλαγές αφορούν συνολικά στο παιχνίδι και όχι μόνο την περιοχή της Mournhold, στην οποία εξελίσσεται το expansion. Ακολουθούν ακόμη δύο αλλαγές που αφορούν όμως αποκλειστικά στο expansion, δηλαδή επηρεάζουν μόνο την περιοχή της Mournhold.

4. Στην πόλη Mournhold μπορείς να αγοράσεις ειδικά εκπαιδευμένα ζώα, τα οποία μπορούν να μεταφέρουν μεγάλο μέρος από τα αντικείμενά σου. Αυτή την επιλογή, που την πρωτοείδαμε στο Dungeon Siege, τη βρίσκουμε και εδώ, πολύ πιο καλά επεξεργασμένη. Φαίνεται ότι αυτή η καινοτομία προκάλεσε μεγάλη αίσθηση, αλλιώς δεν εξηγείται γιατί έτρεξαν να την περιλάβουν στο expansion.





Δείγμα των εξαιρετικών γραφικών του παιχνιδιού.

The Elder Scrolls III
TRIBUNAL
Morrowind Expansion Pack

5. Στην πόλη Mournhold μπορείς να προσλάβεις μισθοφόρους που σε βοηθούν στις διάφορες αποστολές σου. Μιλώντας με έναν τέτοιο χαρακτήρα, μπορείς να τον προσλάβεις κάνοντας κλικ στην επιλογή Share που εμφανίζεται όταν μιλάς μαζί του. Οι μισθοφόροι αυτοί έχουν πολλή πλάκα. Σε αντίθεση με άλλα παιχνίδια που έχουν δοκιμάσει αυτήν την επιλογή, εδώ έχεις κανονική πρόσβαση στο Inventory τους. Μπορείς να τους δίνεις να κουβαλάνε διάφορα πράγματα για σένα, μόνο που θέλει πολλή προσοχή στο σημείο αυτό. Αν τους δώσεις καλύτερα αντικείμενα από αυτά που έχουν, θα τα χρησιμοποιήσουν! Μην τους δώσεις potions που τα χρειάζεσαι, γιατί θα τα χρησιμοποιήσουν για τον εαυτό τους χωρίς να σε ρωτήσουν καθόλου! Ετσι, όταν αργότερα τα χρειαστείς, αυτά δεν θα υπάρχουν - μάντεψε για ποιον λόγο! Σημείωσε επίσης ότι δεν μπορείς να τους αφήσεις ποτέ με αντικείμενα που έχουν μικρότερη αξία από αυτά που κουβαλούσαν ήδη, γιατί θα θυμώσουν και θα φύγουν. Ερχονται μαζί σου για τα λεφτά, έτσι δεν μπορείς να τους κλέβεις από πάνω!









ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του expansion είναι από κάθε πλευρά εξαιρετικά. Μερικά είναι πολύ πιο εντυπωσιακά από αυτά του κανονικού παιχνιδιού. Δεν μπορώ να καταλάβω τι είδους μαγικό ραβδί έχουν οι σχεδιαστές της εταιρείας, γεγονός όμως είναι ότι έχουν ξεφύγει πολύ από τον ανταγωνισμό, βάζοντας πια πολύ υψηλά στάνταρ για το είδος. Αδυνατώ να φανταστώ τι θα δημιουργήσουν στον τομέα των γραφικών όταν αποφασίσουν να κυκλοφορήσουν μία τέταρτη συνέχεια της σειράς ή ένα καινούριο παιχνίδι.

Ο ήχος του κινείται περίπου στα ίδια επίπεδα με αυτόν του πρωτότυπου. Δεν βρήκα σημαντικές διαφορές, εκτός του ότι τώρα οι χαρακτήρες που συναντάς σε χαιρετάνε. Ο χειρισμός παραμένει ο ίδιος, εκτός από τις αλλαγές που προανέφερα. Ειδικά όμως οι δύο πρώτες αλλαγές είναι πολύ σημαντικές.

ΔΡΑΣΗ - ΜΑΧΕΣ & ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Η δράση του expansion είναι πολύ πλούσια. Εκτός από την πόλη αυτή καθαυτή, από κάτω της υπάρχει ένα τεράστιο σύστημα υπονόμων και σπηλιών, σχεδόν μία ολόκληρη πολιτεία. Η δράση του περιλαμβάνει μερικούς έξυπνους γρίφους και αρκετές αποστολές. Η μοναδική ένστασή μου βρίσκεται στο φινάλε του expansion, το οποίο βρήκα πάρα πολύ δύσκολο αλλά και ιδιαίτερα "υπερβολικό". Οι μάχες είναι φυσικά στο ίδιο στυλ, έχουν προστεθεί νέα τέρατα, νέα όπλα και νέα αντικείμενα. Από αυτήν την πλευρά δεν νομίζω να μείνει κανείς δυσαρεστημένος.

ΚΟΣΤΟΣ & ΑΞΙΑ

Το μεγαλύτερο πρόβλημα ενός expansion είναι το κόστος. Το expansion, για παράδειγμα, του Icewind Dale: Heart of Winter κόστιζε όσο και το κανονικό παιχνίδι, γεγονός που από όποια μεριά και να το δεις δεν συμφέρει, τουλάχιστον οικονομικά. Εκτός και αν είσαι από τους σκληροπυρηνικούς fans του παιχνιδιού, οπότε τρέχεις ν' αγοράσεις ό,τι και αν βγει σχετικά με αυτό. Και το expansion του Morrowind όταν πωλείται μόνο του είναι σχετικά ακριβό. Δεν ξέρω αν συμφέρει η ξεχωριστή αγορά του, παρά τις σημαντικές αλλαγές που επιφέρει στο παιχνίδι και το ότι δίνει ακόμη περίπου 20-30 ώρες παιχνιδιού στο χρήστη. Οσοι όμως πρόκειται να αγοράσετε τώρα το παιχνίδι σάς συνιστώ ανεπιφύλακτα να πάρετε την έκδοση που περιέχει το κανονικό παιχνίδι και το expansion σε ένα πακέτο. Αυτή η "διπλή" έκδοση είναι, κατά τη γνώμη μου, μία από τις καλύτερες αγορές που μπορείτε να κάνετε όσον αφορά σε ένα computer game.

PC

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	ΣΕΝΑΡΙΟ	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	ΕΘΙΣΜΟΣ	ΔΡΑΣΗ	MANUAL
99	99	92	97	94	99	98	95

Η έκδοση αυτή περιλαμβάνει το πρωτότυπο Morrowind μαζί με το expansion του Tribunal. Πρόκειται για μία ασυνήθιστη εμπορική πρόταση, που αξίζει χρυσάφι από όποια μεριά και αν το δει κανείς. Τρέξτε και αγοράστε την αμέσως. Ισως πρόκειται για το κορυφαίο και εκτός συναγωνισμού RPG της δεκαετίας.

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY

King's Quest II

ROMANCING THE STONES (VGA REMAKE)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: PENTIUM ΣΤΑ 233MHz, 32MB RAM, WINDOWS 9x/ME/2000/XP, 4x CD-ROM DRIVE, DIRECTX 8, 2MB ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ, 100% GENERAL MIDI ΣΥΜΒΑΤΗ ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ, ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ ΚΑΙ 100% MICROSOFT ΣΥΜΒΑΤΟ MOUSE, 95MB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ (212MB ΑΝ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΘΕΙ ΚΑΙ Η ΜΟΥΣΙΚΗ)

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΣΤΟ CD ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ ΜΑΣ

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Θεωρώ το King's Quest 2 ως ορόσημο όλα αυτά τα χρόνια που ασχολούμαι με τα adventure games. Είναι το πρώτο ψευδο-3D adventure game που είδα έπειτα από περίπου 140 text-graphic adventures που είχα παίξει μέχρι τότε. Δεν πρόκειται ποτέ να ξεχάσω την αίσθηση που μου είχε δημιουργήσει, αν και οι συνθήκες εκείνες μοιάζουν σήμερα με αυτές της εποχής των σπηλαίων: ATARI 520 ST, ασπρόμαυρη οθόνη, παιχνίδι σε δισκέτες. Οπως και να 'χει όμως, το King's Quest 2 είναι το παιχνίδι με το οποίο πέρασα στον κόσμο των adventures της νέας γενιάς και το κρατώ ανεξίτηλα χαραγμένο στη μνήμη μου.



Ενα μοναδικό remake



Στο τεύχος 144 του περιοδικού μας παρουσιάσαμε το King's Quest 1: Quest for the Crown VGA, το remake του πρώτου "ψευδο-3D" graphic computer game στην ιστορία των games. Η Tierra Entertainment (πιστεύω να βλέπετε την ομοιότητα με τη Sierra) στο δεύτερο παιχνίδι-remake του κλασικού παιχνιδιού της Sierra με σύγχρονα VGA γραφικά και με το icon-interface της ως σύστημα χειρισμού πραγματικά γράφει ιστορία.

Το παιχνίδι που κυκλοφόρησε το 1985 ήταν η δεύτερη δημιουργία της περίφημης Roberta Williams, ιδρύτριας μαζί με τον άντρα της Ken της μοναδικής Sierra On-Line. Σημειώστε επίσης ότι στο παιχνίδι αυτό έκαναν την παρθενική εμφάνισή τους ως προγραμματιστές οι Scott Murphy και Mark Cove, οι μετέπειτα δημιουργοί της σειράς των Space Quest.

Η Tierra Entertainment ανέλαβε το έργο



Οταν πρωτόπαιξα το KQ2 το 1987 σε έναν Atari ST με μονόχρωμη οθόνη, έκανα περίπου μία εβδομάδα για να περάσω χιλιοστό-χιλιοστό αυτό το μονοπάτι με τα δηλητηριώδη αγκάθια χωρίς να σκοτωθώ. Τότε δεν είχα βρει ότι αλλάζοντας το φίδι σε άλογο σου έδινε έναν κύβο ζάχαρης, τον οποίο αν έτρωγες έπαυαν να σε πειράζουν τα αγκάθια αυτά!

Θετικά

- Εμπλουτισμός με νέους γρίφους και περισσότερη δράση
- Εκπληκτική ατμόσφαιρα

Αρνητικά

- Δεν υπάρχει speech
- Ορισμένα μικρά bugs

Η Tierra Entertainment στο δεύτερο παιχνίδι-remake του κλασικού παιχνιδιού της Sierra με σύγχρονα VGA γραφικά και με το icon-interface της ως σύστημα χειρισμού πραγματικά γράφει ιστορία.

να ξαναγράψει το παιχνίδι έτσι ώστε όλα τα επιμέρους στοιχεία του να αποκτήσουν ενιαία δομή. Πρόσθεσε μία πολύ καλύτερη εισαγωγή, επεξεργάστηκε αρκετά νέα σεναριακά στοιχεία, ώστε όλοι οι χαρακτήρες και οι γρίφοι να δέσουν με το σενάριο του παιχνιδιού, άλλαξε πολλές τοποθεσίες, εμπλούτισε κατά πολύ τη δράση του και, τέλος, πρόσθεσε ένα επικό φινάλε, από τα καλύτερα που έχω δει στη σειρά των King's Quest games. Τώρα πια όλα έχουν συνοχή και υπηρετούν μία κοινή λογική. Για την ιστορία να αναφέρουμε ότι το παιχνίδι έχει ξανασχεδιαστεί τόσο ως προς το σενάριο, τη δράση και τους γρίφους όσο και ως προς τα γραφικά από τον Daniel Stacey, ενώ τη μουσική έγραψαν οι Tom και Dianne Lewandowski της QuestStudios.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Ο Sir Graham είναι ο νέος βασιλιάς του Daventry. Μη θέλοντας να έχει την τύχη του προκατόχου του, αναζητά μια σύντροφο με την οποία θα αποκτήσει απογόνους. Μια μέρα βλέπει στο Μαγικό Καθρέπτη την εικόνα μιας πανέμορφης νέας γυναίκας που είναι φυλακισμένη σε ένα μακρινό νησί. Αποφασίζει να πάει να τη βρει, να την ελευθερώσει και να της ζητήσει να γίνει γυναίκα του. Φτάνοντας στην άγνωστη γη που είδε στον καθρέπτη του πρέπει να βρει τρία ειδικά κλειδιά, προκειμένου να καταφέρει να ανοίξει μια μαγική πόρτα που θα τον οδηγήσει στην άλλη άκρη του τότε γνωστού κόσμου. Το παιχνίδι εξελίσσεται στη μυθική γη της Kolyma.

Αν και η βασική σεναριακή ιδέα παραμένει ίδια με αυτήν του πρωτότυπου, εντούτοις ένας παίκτης που έχει παίξει το παλιό King's Quest 2 της Sierra και αυτό της Tierra θα δει ότι τώρα το παιχνίδι αποκτά μία πραγματική υπόσταση, μια και ο σκελετός της βασικής ιστορίας έχει εμπλουτιστεί. Εχουν προστεθεί πολλά νέα στοιχεία που δίνουν μία ευρύτερη διάσταση στο σεναριακό υλικό, ο συνολικός κόσμος του παιχνιδιού και το background του έχουν ολοκληρωθεί - στον τομέα αυτό έχει γίνει εκπληκτική δουλειά -, ενώ πολύ μεγάλο βάρος δόθηκε και στο να συνδεθούν οι χαρακτήρες του παιχνιδιού μεταξύ τους, γεγονός που επιτυγχάνεται με μοναδικό τρόπο. Δεν υπάρχει καμία περίπτωση να παίξει κάποιος το παιχνίδι και να μην εντυπωσιαστεί από την ενίσχυση που έχει γίνει στο σενάριο, αλλά και από τη λάμψη που είχαν τα παιχνίδια του τέλους της δεκαετίας του '80.



Στην πόλη Kolyma όπου διαδραματίζεται μεγάλο μέρος του παιχνιδιού.

Ξέρετε ότι...

...το King's Quest 2 έχει επανειλημμένα χαρακτηρισθεί ως το πιο "ασυνάρτητο" παιχνίδι που κυκλοφόρησε η τότε Sierra; Δεν υπήρχε σχεδόν καθόλου σενάριο επεξεργασμένο σε βάθος, με αποτέλεσμα η δράση του να μοιάζει ασύνδετη και πολλοί γρίφοι να είναι ξεκρέμαστοι, "μετέωροι".



Ο κόμης Caldaur. Το όνομά του είναι αναγραμματισμός του Dracula!



Η περίφημη μάγισσα Hagatha.

King's Quest II



Κόβοντας το σκοινί κάτω από τα πόδια σου θα βρεθείς κρεμασμένος. Πρέπει αμέσως να κάνεις κλικ τον Hand κέρσορα στο χορτάρι από πάνω σου για ν' ανεβείς πάνω!



Δείγμα του Inventory με τα icons.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του King's Quest 2 τρέχουν σε αναλύσεις 320x200, 640x400 και 960x600. Στην πρώτη ανάλυση το παιχνίδι τρέχει πολύ γρήγορα, ενώ στην τελευταία διαθέτει τα καλύτερα γραφικά. Μόνο όποιος έχει δει το πρωτότυπο μπορεί να καταλάβει την τρομερή δουλειά που έχει γίνει στον τομέα των γραφικών. Οι τοποθεσίες έχουν αποδοθεί άψογα και οι χρωματισμοί των περισσότερων από αυτές εντυπωσιάζει.

Ο ήχος του παιχνιδιού αποτελεί επίσης έκπληξη. Το παιχνίδι διαθέτει μία πλήρως επεξεργασμένη μουσική. Η έκδοση που περιέχεται στο CD του περιοδικού μας έχει τη μουσική αυτή σε General MIDI format και θα αποδώσει αρκετά καλά με κάθε General MIDI - συμβατή κάρτα ήχου. Περισσότερες πληροφορίες για τη μουσική του μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση http://www.queststudios.com/quest/kq2rts/kq2rts.html. Το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί με το adventure game creation tool "Adventure Game Studio" (AGS). Περισσότερες πληροφορίες για το AGS, αλλά και για το ποια παιχνίδια έχουν δημιουργηθεί με αυτό, μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση http://www.adventuregamestudio.co.uk. Η ειδική αυτή επανέκδοση στηρίζεται στο ειδικό Menu Icon User Interface που καθιέρωσε η εταιρεία μετά την εμφάνιση του King's Quest 5. Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο πάνω μέρος της οθόνης εμφανίζεται η ειδική Menu Icon Bar, η οποία περιέχει τα icons WALK, LOOK, DO/ACT, TALK, επιλεγμένο ITEM, INVENTORY, OPTIONS και HELP. Σημειώστε ότι πατώντας το δεξί κλικ του mouse ο κέρσορας αλλάζει κυκλικά στα προαναφερθέντα icons.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού που κατόρθωσαν να δημιουργήσουν τα τρία στελέχη της Tierra είναι ξεχωριστή, θυμίζοντας τα καλύτερα King's Quest της σειράς, που για μένα είναι τα King's Quest 4 και 6. Οπως και στο

Fan sites

- http://www.tierraentertainment.com

EASTER EGGS & ΑΛΛΑ

Η Sierra έμεινε στην ιστορία ως η απόλυτη εταιρεία των λεγόμενων easter eggs. Ολα τα παιχνίδια της είχαν κάποια παράδοξα. Η ίδια η Rosella από το KQ4 έχει ένα κομμωτήριο στο Leisure Suit Larry 2, στο Space Quest 1 πατώντας ένα ειδικό πλήκτρο καταλήγεις στο Daventry κ.λπ. Η Tierra συνέχισε αυτή την παράδοση με τον καλύτερο τρόπο. Ετσι, παίζοντας το παιχνίδι σημειώστε τα εξής:

- Το όνομα της κοκκινοσκουφίτσας (Possum) είναι από το παιδικό παραμύθι "Possum magic".
- Το όνομα του κόμη Caldaur είναι αναγραμματισμός του Dracula.
- Ο πρώην άρχοντας-κυβερνήτης της Kolyma ονομάζεται Count Kraestromb. Το Kraestromb είναι αναγραμματισμός του Bram Stoker που έγραψε τον Dracula.
- Ο επικεφαλής μοναχός Llowh'wof είναι ένας ακόμη αναγραμματισμός του Wolf Howl.
- Η κόμισσα Lavidia έχει πάρει το όνομά της από την Countess Lavinia που εμφανίζεται στο Laura Bow 2: The Dagger of Amon Ra.
- Κάνοντας κλικ σε ορισμένα δέντρα στο Wierwood forest, παίρνεις το μήνυμα "Many trees shade your way as you journey through the land of Kolyma", όπως ακριβώς ήταν η γενική περιγραφή των περισσότερων τοποθεσιών στο πρωτότυπο KQ2.
- Προσπάθησε να χρησιμοποιήσεις το σφυρί πάνω στο μωρό pumpkin καθώς το κουβαλάς!
- Μίλησε στα κρανία έξω από τη σπηλιά της Hagatha. Το ένα είναι το Bonehead από το Quest for Glory 1 και το άλλο είναι ο Murray από το Monkey Island.
- Μπαινοβγαίνοντας από τη σπηλιά θα δεις το περίφημο αμάξι του Batman!
- Το σύμβολο πάνω από την κεντρική πύλη της Kolyma είναι το τυπικό σύμβολο των King's Quest Hagatha, όπως αυτό εμφανίζεται στα KQ1VGA, KQ2VGA, KQ5 και KQ6.
- Στο πάνω μέρος της βιβλιοθήκης υπάρχουν διάφορα κουτιά από παλιά παιχνίδια της Sierra.
- Ενα από τα βιβλία αναφέρεται στο guidebook του Land of the Green Isles. Αυτό το guidebook περιέχεται στο KQ6.
- Κάνοντας κλικ τον Talk κέρσορα θα δεις μία αναφορά στο bookworm από το KQ6.
- Το τελευταίο βιβλίο που σου δίνει η βιβλιοθηκάριος περιέχει αναφορές σε άλλα King Quest games.
- Το mallet κοντά στην είσοδο του παλαιοπωλείου είναι από έναν χαρακτήρα του Quest for Glory 1.
- Το μικρό στο ράφι του παλαιοπωλείου είναι το retrieval unit από το Space Quest 1.
- Το sorcerer's hat είναι του Simon the Sorcerer!
- Πάνω στα βουνά που πας με το ιπτάμενο χαλί, βάζοντας το χέρι σου σε μία τρύπα θα δεις τον Adventurer Hero από το Quest for Glory 1.
- Στο τρίτο τεστ που παίρνεις στα σύννεφα, απάντησε με το "The Madness of King Graham". Δεν θα πάρεις κανέναν πόντο, αλλά θα δεις ένα εκπληκτικό easter egg!
- Στους τάφους στην εκκλησία και στο κάστρο υπάρχουν πολλές αναφορές σε διάφορα παιχνίδια και χαρακτήρες (Quest for Glory 1, Olga και Boris από το Quest for Glory 4, Sierra Online, Arnold Schwarzenegger, Star Wars, Elvis κ.λπ.).
- Δείχνοντας το κλειδί από το μαύρο βιβλίο στην Anastasia, θα δεις ένα σχόλιο για το πρωτότυπο παιχνίδι.
- Κάνοντας κλικ τον Hand κέρσορα στα βαρέλια στο κάστρο, θα δεις μία αναφορά στο Mask of Eternity.
- Βάζοντας λάθος τα πετράδια στην Door of Destiny θα βρεθείς σε έναν άλλο κόσμο ή σε άλλο παιχνίδι της Sierra και φυσικά θα πεθάνεις.
- Στο φινάλε, στην τελετή του γάμου υπάρχουν τα δύο βασικά μέλη της Tierra (οι περίφημοι Anonymous Game Developer 1, Anonymous Game Developer 2), καθώς και οι Daniel Stacey και Tom Lewandowski.





Φορώντας το μαγικό χαλινάρι στο φτερωτό άλογο θα πας στα σύννεφα, όπου περνώντας το σχετικό test θα πάρεις το air gem.

πρώτο της σειράς, η Roberta Williams φρόντισε να δημιουργήσει ένα adventur-ίστικο fantasy περιβάλλον, όπου τοποθέτησε πάρα πολλά στοιχεία από γνωστές ιστορίες και παραμύθια. Η ειδική αυτή επανέκδοση διατήρησε όλα αυτά τα επιμέρους στοιχεία από τους διάφορους μύθους, ενώ πρόσθεσε κι άλλα και τα έδεσε με τέτοιον τρόπο ώστε στο τέλος να μη θέλεις να τελειώσει με τίποτα!

Η έκδοση αυτή θέλει προσοχή, μια και όσοι έχουν παίξει το πρωτότυπο θα δυσκολευτούν αρκετά λόγω των αλλαγών που έχουν γίνει. Βασικοί γρίφοι του παιχνιδιού έχουν αλλάξει σε σημαντικό βαθμό, ενώ η δράση έχει μια συνέχεια και ενιαία λογική. Μερικοί νέοι γρίφοι που έχουν προστεθεί είναι εξαιρετικά δύσκολοι, γι' αυτό θα αναφερθώ σε μερικούς από αυτούς για να σας βοηθήσω.

Στην πόλη, στην πόρτα δίπλα από αυτήν της βιβλιοθήκης, διάβασε το σημείωμα και μετά χρησιμοποίησε το σπαθί σου για να πάρεις την κενή κάρτα μέλους. Κάτω στη θάλασσα, μόλις φύγει ο βασιλιάς καρχαρίας, κάνε κλικ με τον Hand κέρσορα στη μυστική κρύπτη για να πάρεις ένα close-up. Αν κάνεις κλικ τον Walk κέρσορα για να πας εκεί, χάνεις! Εχοντας το blue gem έξω από τη σπηλιά της Hagatha, χρησιμοποίησέ το στο πιο πάνω κρανίο και μετά χρησιμοποίησε το mallet πάνω του. Γύρνα τώρα τα κρανία για να εξουδετερώσεις το bat sign. Μην ξεχάσεις βγαίνοντας να πάρεις με το σφυρί το blue gem πίσω. Πάνω στα βουνά, στη σπηλιά του μάγου, κάνε κλικ στο γραφείο τον Hand κέρσορα για να δεις την κανονική οθόνη με τη φιάλη και τον καυστήρα που θα φτιάχνεις το φίλτρο (κάνοντας κλικ το Look κέρσορα διαβάζεις απλώς το βιβλίο).

Το Cloud Spirit σου δίνει τρία tests. Στο πρώτο επίλεξε την πέμπτη επιλογή, στο δεύτερο την τρίτη και στο τρίτο test τη δεύτερη επιλογή. Για να διασχίσεις τους βάλτους διάβασε το ποίημα και ακολούθησε τις κατευθύνσεις που βγαίνουν από τα πρώτα γράμματα κάθε λέξης. Ξεκινάς από την οθόνη που είναι βόρεια από τη σπηλιά της Hagatha, πηγαίνοντας μία οθόνη δεξιά. Δεν ξέρω αν είναι random, σε μένα ήταν S, S, W, W, S, S, E, W, W. Τώρα πήγαινε μία οθόνη βόρεια και συναντάς το βαρκάρη. Στο γυρισμό φεύγεις πηγαίνοντας δυο τρεις οθόνες νότια. Φάε το sugar cube για να περάσεις τους δηλητηριώδεις θάμνους που είναι μπροστά από το κάστρο.

Οταν βρεις την Anastasia, στη βιβλιοθήκη βρες κατά σειρά τα εξής βιβλία: 1. Cinderella, 2. The three little pigs, 3. Little Bo peep, 4. Rumplestiltskin και 5. Romeo and Juliet. Ψάχνεις πρώτα με το Look κέρσορα για να εντοπίσεις τα βιβλία και αμέσως αλλάζεις σε Hand κέρσορα για να κάνεις κλικ στο καθένα από αυτά. Μετά βρες το βιβλίο Treasure Island, χρησιμοποίησε το κλειδί για να το ανοίξεις και διάβασέ το. Τέλος, όταν πας να περάσεις τη γέφυρα με τα τρία gems, όπου παγιδεύεσαι, βάλε τα gems μέσα στο cloth και πέταξέ τα στο άλλο μέρος του γκρεμού. Επειτα μίλησε στο νάνο και μόλις σου δώσει το μαχαίρι του, κάνε κλικ στο σχοινί που είναι κάτω από τα πόδια σου ακριβώς. Μόλις κρεμαστείς, γύρνα με το δεξί πλήκτρο του mouse σε Hand κέρσορα και κάνε κλικ στο έδαφος ακριβώς από πάνω σου. Πρέπει να κάνεις πολύ γρήγορα, αλλιώς πεθαίνεις. Πριν να βάλεις τα πετράδια στην πόρτα, κάνε ένα SAVE για την περίπτωση λάθους.

Σημειώστε ότι το παιχνίδι περιέχει ένα μικρό arcade που μπορεί να γίνει skip (χάνοντας πόντους), μία action σκηνή, όπου πρέπει να σκοτώσεις τρεις λύκους με το σπαθί σου, και μία ακόμη "δύσκολη" σκηνή, η οποία λύνεται όμως με ένα puzzle.

Το King's Quest 2: Romancing the Stones (VGA Remake) είναι αρκετά μεγάλο σε διάρκεια δράσης, απαιτεί αρκετή σκέψη και μερικοί γρίφοι του χρειάζονται μεγάλη προσοχή, αυτοσυγκέντρωση, αλλά και φαντασία και προσεκτική εξερεύνηση όλης της περιοχής του παιχνιδιού.

Νομίζω ότι είναι περιττό να τονίσω ότι πρόκειται για ένα από τα καλύτερα παιχνίδια που έχω δει και παίξει το τελευταίο διάστημα. Συγχαρητήρια, Tierra ... PC

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	ΣΕΝΑΡΙΟ	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	ΔΡΑΣΗ	ΓΡΙΦΟΙ
93	85	85	91	87	95	95	92

Η επιστροφή της Tierra με το remake του King's Quest 2 έρχεται να μας δώσει ένα εκπληκτικό adventure game, το οποίο αν και σε γενικές γραμμές ακολουθεί το πρωτότυπο, έχει σχεδιαστεί από την αρχή όσον αφορά στο σενάριο, στη δράση και στους γρίφους του. Πρόκειται για μία εκπληκτική δουλειά. Σας το συνιστώ ανεπιφύλακτα.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: MICROSOFT

Game review



ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY

Combat Flight Simulation III

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ P-III/400, 64MB RAM (128MB RAM ΓΙΑ WIN 2000/XP), 900MB ΕΛΕΥΘΕΡΑ ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ, ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ 16MB RAM

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 2 CDs

του Μανώλη Φουρνιστάκη manfg13@yahoo.gr

Εχω την αίσθηση πως οι συστάσεις είναι περιττές. Combat Flight Simulation III, από ποια άλλη, από τη Microsoft, η οποία έχει γράψει τη δική της ιστορία στο χώρο των flight simulators με θέμα το Β' Παγκόσμιο Πόλεμο. Το CFS3 είναι το τρίτο sequel της σειράς Combat Flight Simulation και καλείται να αποδείξει πως είναι άξιος απόγονος των δύο προηγούμενων επεισοδίων.



Οι αιθέρες σε βαθύ κόκκινο

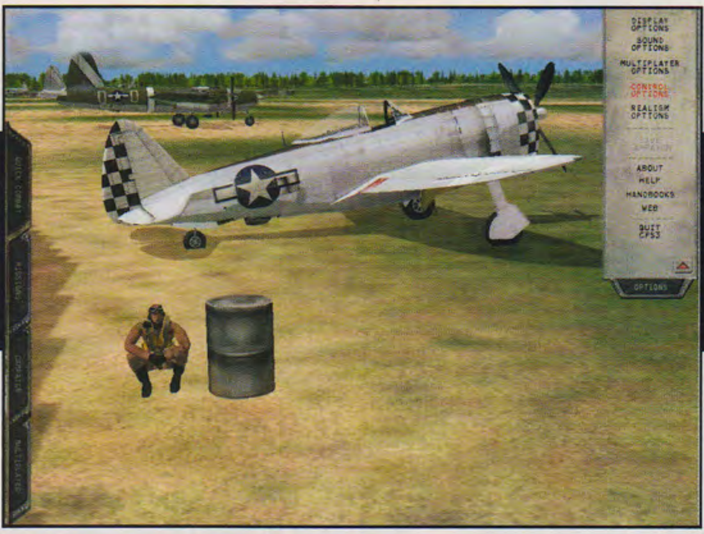


Το CFS3 ήταν ένας πολυαναμενόμενος τίτλος από τις αρχές του φθινοπώρου όταν άρχισαν να βγαίνουν στη δημοσιότητα τα πρώτα στοιχεία για την κυκλοφορία του αλλά και για την εξέλιξή του. Εχοντας κατά νου την επιτυχία των δύο προηγούμενων CFS, δεν μας έμενε παρά να περιμένουμε με ανυπομονησία το τρίτο μέρος της σειράς. Τελικά κυκλοφόρησε και στην Ελλάδα. Παράλληλα με την κυκλοφορία του τίτλου στα καταστήματα, κατέφτανε και στα γραφεία του "PC Master". Μόλις πληροφορήθηκα την άφιξή του εκεί, έσπευσα να το παραλάβω, παρά την καταρρακτώδη βροχή που έπεφτε εκείνο το απόγευμα.

Το CFS3 μέχρι στιγμής είναι ο μοναδικός εξομοιωτής Β' Παγκοσμίου Πολέμου, ο οποίος απειλεί σοβαρά την κυριαρχία του IL-2 Sturmovik. Καθίστε αναπαυτικά στην πολυθρόνα σας και διαβάστε τις επόμενες παραγράφους. Εχουν ενδιαφέρον!

ΜΟΝΤΕΛΟ ΠΤΗΣΗΣ

Κατά παράδοση, όλοι οι τίτλοι της Mi-



Ποζάροντας μπροστά από το P-47.

Θετικά

- Ενδιαφέρουσα campaign
- Εξαιρετικά γραφικά
- Πολλοί τύποι αεροσκαφών στη διάθεση του χρήστη

Αρνητικά

- Οι ελάχιστες απαιτήσεις του συστήματος δεν είναι πολύ μεγάλες, αλλά για να απολαύσετε πραγματικά το CFS3, απαιτείται ιδιαίτερα ισχυρό μηχάνημα
- Δεν υπάρχει η αναμενόμενη ποικιλία στις αποστολές

Η campaign είναι όλη η ουσία του παιχνιδιού και εκεί βασίζεται κατά κύριο λόγο η αντοχή στο χρόνο.

crosoft, εξαιρουμένου του Crimson Skies, έχουν υψηλό δείκτη ρεαλισμού, τόσο στα Combat Flight Sim όσο και στα Flight Sim. Ειδικά στα τελευταία, υπάρχουν περιπτώσεις που ο ρεαλισμός αγγίζει το 100%. Εξάλλου δεν είναι τυχαίο το σλόγκαν της Microsoft αναφορικά με αυτούς τους τίτλους: "As real as it gets" και σε απλά ελληνικά "Όσο πιο αληθινό γίνεται". Το ίδιο ισχύει φυσικά και στο τρίτο μέρος της τριλογίας των Combat Flight Sim, αν και το CFS3 είναι ελαφρώς πιο... εύκολο. Ναι, καλά διαβάσατε, είναι πιο εύκολο το Combat Flight Sim 3, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι χάνει από το ρεαλισμό του. Ακόμα και αν ρυθμίσετε το βαθμό δυσκολίας στο 100%, θα διαπιστώσετε πως δεν θα αντιμετωπίσετε δυσκολίες στο να πραγματοποιείτε άνετες πτήσεις, κάτι το οποίο δεν ίσχυε απόλυτα στα δύο προηγούμενα επεισόδια της σειράς.

Φυσικά, εν πτήσει θα δείτε πως οι καιρικές συνθήκες θα επηρεάζουν κάπως το χειρισμό του αεροσκάφους. Εκεί που φαίνεται πως έχει γίνει ελαφρώς πιο εύκολη η ζωή των virtual πιλότων είναι στις απογειώσεις-προσγειώσεις, χωρίς αυτό να σημαίνει πως δεν πρέπει να αντιμετωπιστούν με τη δέουσα προσοχή. Θυμάμαι στα CFS2 πώς μου έβγαινε η ψυχή για να προσγειώσω το αεροπλάνο -καλά, για προσγείωση στα αεροπλανοφόρα καλύτερα να μη σχολιάσω. Ο ρεαλισμός στην πτήση επίσης φαίνεται και στους ελιγμούς των αεροπλάνων. Να έχετε πάντα υπόψη σας ότι δεν πετάτε με σύγχρονα μαχητικά, όποτε στους ελιγμούς μην το παρακάνατε, γιατί τα stall, τα blackouts και redouts θα κάνουν τη ζωή σας δύσκολη, χώρια δε που ενδέχεται να ξεπεράσετε τα όρια αντοχής του αεροσκάφους.

Αν σας άρεσε...

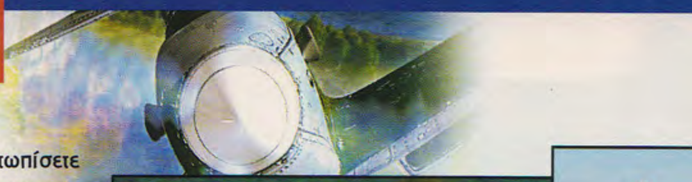
...πολύ απλά δείτε το IL-2 Sturmovik, τον τίτλο που βρήκε έναν άξιο αντίπαλο ύστερα από καιρό.

Ξέρετε ότι...

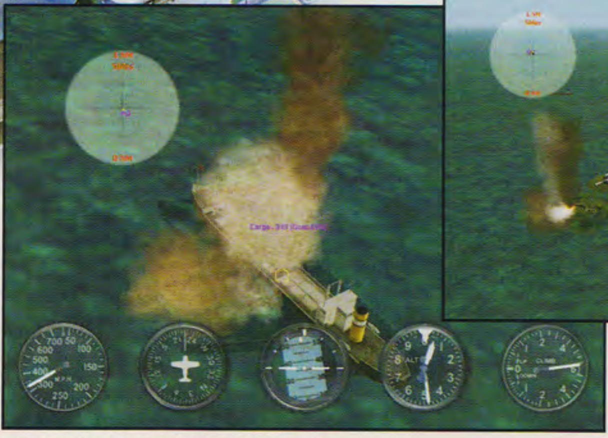
...η ομάδα ανάπτυξης του CFS3 ταξίδεψε μέχρι την αεροπορική βάση Willow Grove του ναυτικού των ΗΠΑ στην Pennsylvania για να ηχογραφήσει ένα από τα διασωθέντα Me262: Τα Me262 της Luftwaffe ήταν από τα πρώτα αεριωθούμενα μαχητικά που πέταξαν σε αερομαχία, χωρίς ιδιαίτερη όμως επιτυχία. Η ομάδα ανάπτυξης του τίτλου ταξίδεψε μέχρι την Pennsylvania και τοποθέτησε μικρόφωνα στους κινητήρες, στο κόκπιτ, αλλά και στα flaps του αεροσκάφους για να ηχογραφήσει τους ήχους τους σε μία απόπειρα να μας μεταφέρει όσο το δυνατόν ρεαλιστικότερα μία virtual πτήση με το εν λόγω αεροσκάφος.



Ο χάρτης της campaign.



Σε γενικές γραμμές δεν θα αντιμετωπίσετε ιδιαίτερες δυσκολίες όσον αφορά στην πτήση, στις προσγειώσεις και απογειώσεις, αλλά πάντα θα πρέπει να έχετε αυξημένη προσοχή, αφού το παιχνίδι είναι "As real as it gets".



Ενα tanker μόλις δέχθηκε μία βόμβα...



...και βυθίστηκε.

CAMPAIGN

Η campaign λαμβάνει χώρα στις αρχές του 1943, όταν η μάχη στους αιθέρες της Βορειοδυτικής Ευρώπης έχει ανάψει για τα καλά. Η παράταξη η οποία θα κέρδιζε τη μάχη αυτή, θα έγερνε δραματικά υπέρ της την πλάστιγγα για την τελική επικράτηση.

Αν επιλέξετε την παράταξη των συμμάχων (ΗΠΑ, Μεγάλη Βρετανία), θα πρέπει να καταστρέψετε τη Luftwaffe, για να είναι πρόσφορο το έδαφος για την εισβολή στα γαλλικά παράλια και την προέλαση προς το Γ' Ράιχ και το Βερολίνο. Αν από την άλλη επιλέξετε τους Γερμανούς, θα πρέπει να ανακόψετε τη συμμαχική αεροπορία και, γιατί όχι, με τη βοήθειά σας να εισβάλει η Wermacht στα αγγλικά παράλια, κάτι που το σενάριο του CFS3 προβλέπει και έτσι σας δίνει τη δυνατότητα να αλλάξετε τον ρου της ιστορίας.

Ξεκινώντας την campaign, καλείστε αρχικά να επιλέξετε μία εκ των τριών πολεμικών αεροποριών που αναμετρώνται, των USAAF (Αμερική), RAF (Μ. Βρετανία), Luftwaffe (Γερμανία). Εφόσον επιλέξετε παράταξη, θα πρέπει να επιλέξετε και κάποιον πιλότο. Το CFS3 σας δίνει τη δυνατότητα να επιλέξετε ιστορικά κάποιον "άσσο" της περιόδου εκείνης, αλλά αν δεν προτιμάτε κάτι τέτοιο, μπορείτε να δημιουργήσετε έναν δικό σας χαρακτήρα. Η campaign λειτουργεί με το σύστημα του prestige και των skill points ή αλλιώς όσο καλύτερα τα πηγαίνετε τόσο αυτοί οι βαθμοί θα αυξάνονται, κάνοντας σας δημοφιλή, κάτι που με τη σειρά του θα σας φέρει προαγωγές και μετάλλια. Ακόμη, το prestige λειτουργεί και ως μονάδα ανταλλαγής, σαν χρήμα δηλαδή. Με το prestige, μπορείτε να αποκτήσετε προσωπικό αεροσκάφος, βαμμένο με ό,τι χρώματα θέλετε εσείς και με ό,τι σύμβολο επιθυμείτε (nose art), ανεξάρτητα με τα διακριτικά που χρησιμοποιεί η μοίρα σας - της οποίας ηγείστε από την αρχή της campaign. Επίσης, αν ο δείκτης της υγείας σας πέσει, μπορείτε να τον ανεβάσετε πληρώνοντας με prestige points. Ομως χρειάζεται και η μοίρα σας να έχει συνολικά υψηλό prestige, για να μπορεί, αν το αποφασίσετε, να μετατεθεί σε άλλη περιοχή του μετώπου ούτως ώστε να είστε κοντύτερα στο πεδίο της μάχης και να μη χρειάζεται να διανύετε μεγάλες αποστάσεις. Επιπλέον, εφόσον το κρίνετε απαραίτητο, μπορείτε να δώσετε την εντολή μεγάλης κλίμακας χερσαίας επίθεσης, αλλά πάλι χρειάζεται η μοίρα της οποίας ηγείστε να έχει υψηλό prestige. Με το "Launch Ground Offensive" και σε συνδυασμό με μία επιτυχημένη δική σας αποστολή, θα επεκτείνετε το μήκος του μετώπου προς την πλευρά του αντιπάλου και, φυσικά, προς όφελος δικό σας. Προσέξτε όμως, διότι όσο μεγαλύτερη θα είναι η Ground Offensive τόσο περισσότερες θα είναι και οι απώλειες σε καύσιμα και έμψυχο δυναμικό.

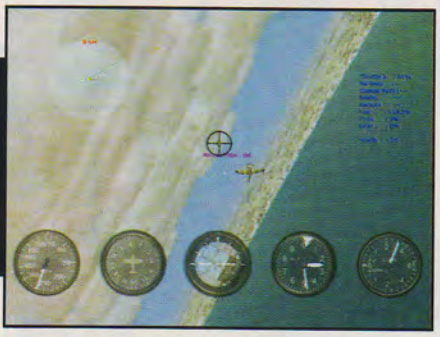
Οι αποστολές στην campaign είναι αρκετές μεν, αλλά είναι λίγο πολύ στο ίδιο μοτίβο με κάποιες ίσως παραλλαγές. Θα πετάξετε σε αποστολές συνοδείας βομβαρδιστικών, περιπολίας (CAP), αναγνώρισης εγγείους υποστηρίξεως, βομβαρδισμού στόχων εδάφους και επιφανείας και, φυσικά, σε αποστολές αεροπορικής υπεροχής. Βέβαια, μπορείτε να πετάτε μόνο σε αποστολές βομβαρδισμών με τα βομβαρδιστικά εκείνης της εποχής, όπως το B-25 ή Ju-88, από τη θέση είτε του πιλότου είτε του πολυβολητή. Αποστολές αυξημένης δυσκολίας αλλά εξαιρετικά ενδιαφέρουσες. Αυτό το επιλέγετε στην αρχή μιας campaign, όπου δηλώνετε εάν θα είστε πιλότος μαχητικού ή βομβαρδιστικού. Σε κάποιες από αυτές τις αποστολές διαπίστωσα μερικά bugs, όπως σε αποστολές



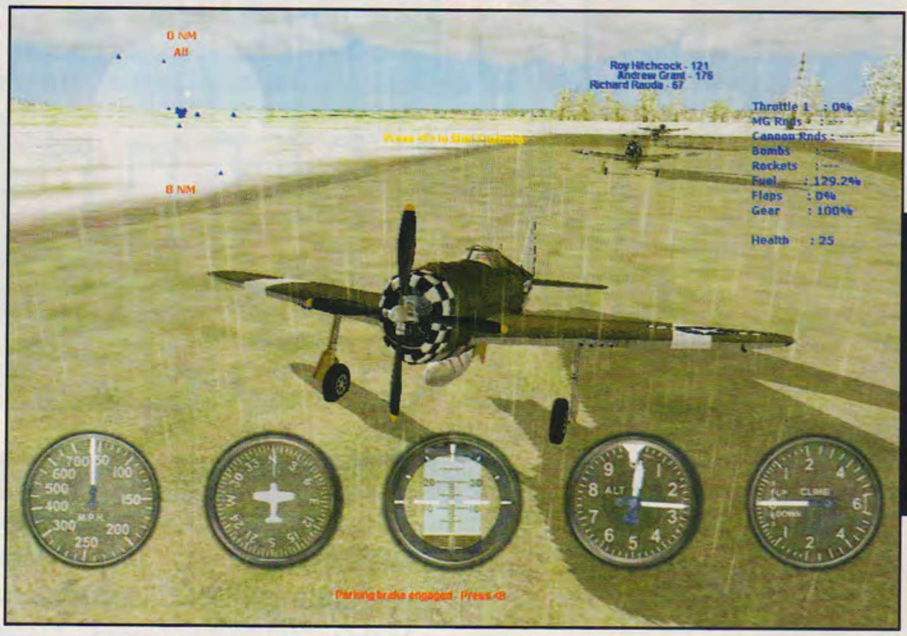
Η λεπτομέρεια σε όλο το μεγαλείο της.



Λίγο μετά την απογείωση.



Στριμώχνοντας τον εχθρό για τα καλά.



Πριν από την απογείωση υπό βροχή.

αναχαίτισης βομβαρδιστικών με το που αποκτούσα οπτική επαφή με τα βομβαρδιστικά, εμφανιζόταν μήνυμα πως η αποστολή είχε αποτύχει (duuuuh) !;!;!... ενώ καλά-καλά δεν είχε ξεκινήσει!

Η campaign είναι όλη η ουσία του παιχνιδιού και εκεί βασίζεται κατά κύριο λόγο η αντοχή στο χρόνο. Υπάρχουν, φυσικά, και επιμέρους τμήματα, όπως το Quick Combat, το Multiplayer -το οποίο με μια γρήγορη σύνδεση μπορεί να προσφέρει συγκινήσεις- ή το Handbook, όπου υπάρχουν αρκετές πληροφορίες για την τακτική κατάσταση που επικρατούσε την περίοδο εκείνη, για όλες τις πολεμικές μηχανές που συμμετείχαν στο δυτικό-ευρωπαϊκό μέτωπο, αλλά και μια...σχολή Ικάρων για να μάθετε να πετάτε με τα αεροπλάνα αυτά.

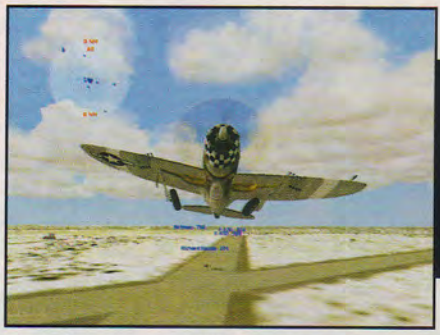
ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Σε αυτή την ενότητα δεν χρειάζονται πολλές κουβέντες. Απλώς αναφέρω ότι το CFS3 έχει να μας παρουσιάσει τα ομορφότερα γραφικά που έχουμε δει σε εξομοιωτή έως τώρα. Από πού να αρχίσω: από τη λεπτομέρεια των αεροπλάνων, των μονάδων εδάφους ή επιφανείας, από το τερέν ή τις πόλεις, τις νεφώσεις και τον ουρανό γενικότερα ή από τα εφέ; Αν εκθειάσω το ένα, θα πρέπει να εκθειάσω και όλα τα υπόλοιπα, διότι όλα είναι πραγματικά εξαίρετα.

Ενα μικρό ψεγάδι που διέκρινα είναι πως ενώ βρέχει ή χιονίζει, δεν βλέπεις στον ουρανό πυκνά σύννεφα, αντίθετα, σε κάποιες περιπτώσεις είναι ιδιαιτέρως διασκορπισμένα, με αποτέλεσμα ένας υπέρλαμπρος ήλιος να κάνει την εμφάνισή του και την ίδια ώρα να ρίχνει "καρέκλες"!

Ο ήχος δεν είναι άσχημος, τουναντίον συμβαδίζει σχεδόν με τη γραφική πανδαισία. Γράφω σχεδόν, διότι κατά τη διάρκεια της μάχης δεν υπάρχει ζωντάνια στις ομιλίες μεταξύ των πιλότων. Ενώ οι φωνές μέσα από τους ασύρματους είναι ρεαλιστικές, δεν ακούγονται παρά μόνο αν διατάξετε να κάνουν κάποια ενέργεια. Αυτό είναι κάτι που το έχω τονίσει στο παρελθόν και θα το τονίζω πάντα όταν δεν το βλέπω. Κατά τη διάρκεια μιας αερομαχίας οι ασύρματοι παίρνουν φωτιά και έως τώρα κάτι τέτοιο έχω δει να γίνεται -αν θυμάμαι καλά- μόνο στο Falcon 4.0.

Βέβαια, αυτό δεν μπορεί να αλλοιώσει την εξαιρετική οπτικοακουστική εικόνα του τίτλου, που είναι, κατά την ταπεινή μου άποψη, κορυφαία.



Το P-47 έτοιμο για ακόμη μία αποστολή.

ΠΡΟΣΓΕΙΩΣΗ

Ενας εξομοιωτής με τα όλα του. Ρεαλισμός και δράση, σχετικά απλός χειρισμός, γραφικά που σε κάνουν να τα χαζεύεις (μέχρι που έχεις γίνει ένα με το χώμα, αφού δεν πρόσεχες πού πήγαινες) και μία καλά σχεδιασμένη campaign. Αν διαθέτετε ισχυρό υπολογιστή (τα φοβερά γραφικά έχουν και κάποιο κόστος έτσι;), τότε προμηθευτείτε το Combat Flight Simulator 3 "Battle for Europe". Αξίζει τον κόπο.

PC



Παθαίνοντας black-out.

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	CAMPAIGN	ΑΝΤΟΧΗ
94	97	88	91	82

Ενας εξομοιωτής που διεκδικεί -όχι άδικα- τον τίτλο του βασιλιά στα W.W. II flight sims.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: MICROSOFT GAME STUDIOS/ RELIC ENTERTAINMENT

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY

IMPOSSIBLE CREATURES

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ MINIMUM: PENTIUM II 500MHz, 128MB RAM, 1,5GB ΧΩΡΟΣ ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ, 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ 16MB ΜΝΗΜΗΣ, ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ ΣΥΜΒΑΤΗ ΜΕ DIRECTX 8.0, 4x CD-ROM

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 2 CDs

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
ΚΑΤΩΤΕΡΟ ΜΕΣΟ ΑΝΩΤΕΡΟ ΑΝΩΤΑΤΟ



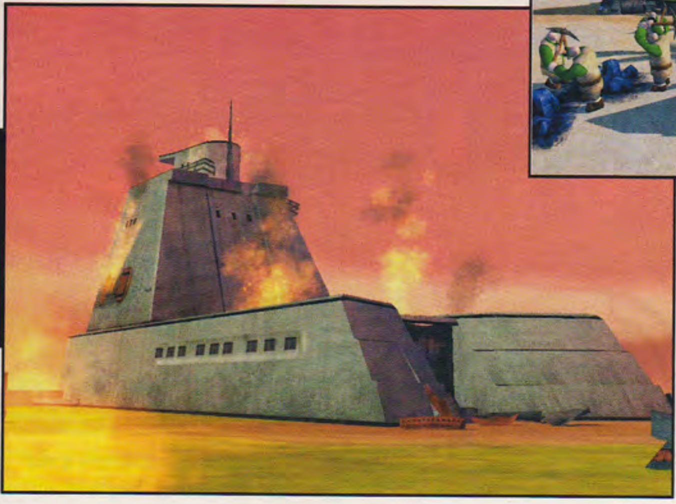
Το παιχνίδι του δόκτορος Μορώ

του Αγγελου Cthulhu Κυρίτση

Τελευταία η Microsoft έχει αρχίσει να μας κακομαθαίνει με τα strategy games της: πρώτα το φαινόμενο Age of the Empires, που εισήγαγε ένα πρωτοποριακό gameplay στην παραδοσιακή συνταγή των strategy games, έπειτα το Age of Mythology, το οποίο υιοθέτησε μυθολογικά στοιχεία με τα οποία, απ' όσο ξέρω, κανένα παιχνίδι δεν είχε ασχοληθεί μέχρι τότε. Ωστόσο, στο παρόν παιχνίδι δεν πρόκειται να πιστέψετε τι μας επιφυλάσσουν τα Microsoft Game Studios μέχρι να το δείτε (ή να διαβάσετε το review)...

Ηταν μία κρύα νύχτα του χειμώνα. Στο δημιουργικό τμήμα των Microsoft Game Studios οι υπάλληλοι έχουν χάσει τον οίστρο τους και δεν μπορούν να καράσουν ούτε μία ιδέα για το πώς θα είναι το καινούριο παιχνίδι στρατηγικής που ο μεγάλος είχε δώσει εντολή να σχεδιάσουν, τονίζοντας τη λέξη "Πρωτότυπο".

Κάπως έτσι λοιπόν ξεκίνησε η παραγωγή του τελευταίου παιχνιδιού των Microsoft Game Studios. Το Impossible Creatures είναι ένα 3D Real Time Strategy (RTS) game στα πρότυπα του Warcraft III και του Age of Mythology. Η υπόθεση έχει πάνω-κάτω ως





Υπάρχει μια λέξη που χαρακτηρίζει τον ευγενή, σκληρά εργαζόμενο λαό: ΚΟΡΟΪΔΑ!

Το κρησφύγετο του κακού τυλιγμένο στις φλόγες. Μα ποιος είμαι, ρε παιδί μου, ο Άγγελος Κυρίτσης;

Θετικά

- Το πιο πρωτότυπο παιχνίδι που έχω δει εδώ και χρόνια!
- Σχεδόν απεριόριστη ελευθερία στρατηγικής
- Παραμετροποιήσιμος στρατός
- Πάνω από 40.000 διαφορετικές μονάδες!
- Ενδιαφέρον σενάριο
- Όμορφα γραφικά
- "Έξυπνη" A.I.

Αρνητικά

- Μικρό σε διάρκεια (το τελείωσα μέσα σε περίπου τέσσερις μέρες)
- Σχεδόν κάθε νέα αποστολή του campaign απαιτεί επανασχεδιασμό του στρατού
- Δυσκολία στη βέλτιστη τοποθέτηση της κάμερας
- "Ξενέρωτο" τέλος

Ενώνοντας έναν μεγάλο λευκό καρχαρία με έναν ελέφαντα παίρνετε ένα αμφίβιο ζώο βάρους μερικών τόνων με τρεις σειρές κοφτερά δόντια. Ενώνοντας πάλι έναν σκορπιό με έναν σκύλο έχετε έναν δηλητηριώδη φύλακα για το σπίτι.

εξής: Ο Rex Chance είναι ένας παγκοσμίως γνωστός πολεμικός ανταποκριτής και λάτρης της περιπέτειας. Μία μέρα λαμβάνει ένα γράμμα από τον πατέρα του, Dr Eric Chanikov, ο οποίος είχε εξαφανιστεί πριν από τριάντα χρόνια και τον θεωρούσε νεκρό. Τον προσκαλεί να συναντηθούν στο σύμπλεγμα νησιών του Νότιου Ειρηνικού, όπου εργάζεται για τον πλούσιο βιομήχανο Upton Julius. Πηγαίνοντας εκεί τον περιμένουν δυσάρεστες εκπλήξεις...

Όλο το παιχνίδι ουσιαστικά είναι δομημένο γύρω από τη Sigma Technology, το αντικείμενο των ερευνών του Dr Chanikov. Σε τι χρησιμεύει όμως η εν λόγω τεχνολογία; Φανταστείτε να μπορούσατε να συνδυάσετε γενετικά, ακριβώς με τον τρόπο που θέλετε, δύο διαφορετικά ζώα σε ένα και μοναδικό πλάσμα. Για παράδειγμα, ενώνοντας έναν μεγάλο λευκό καρχαρία με έναν ελέφαντα, να παίρνατε ένα αμφίβιο ζώο βάρους μερικών τόνων με τρεις σειρές κοφτερά δόντια. Συνδυάζοντας έναν σκορπιό με έναν σκύλο να είχατε έναν δηλητηριώδη φύλακα για το σπίτι. Πραγματικά, η αξιοποίηση μιας τέτοιας τεχνολογίας θα κάλυπτε δεκάδες ειρηνικούς, αλλά και άλλους τόσους πολεμικούς σκοπούς. Βρίσκεται δε στα χέρια του αδίστακτου Upton Julius, ο οποίος έχει βλέψεις για παγκόσμια κυριαρχία και δεν θα λογαριάσει κανένα εμπόδιο, φυσικό ή ηθικό, προκειμένου να πετύχει... Δύσκολη δουλειά, αλλά κάποιος πρέπει να την κάνει (εσείς δηλαδή)...



Αν σας άρεσε...

...χμ! δύσκολα τα πράγματα. Είναι το πιο πρωτότυπο παιχνίδι που έχω παίξει εδώ και χρόνια, οπότε το μόνο που μπορώ να προτείνω είναι να παίξετε τα Warcraft III και Age of Mythologies, άντε και το Empire Earth. Επίσης, προτείνω να διαβάσετε "Το νησί του δόκτορος Μορώ" του H.G. Wells.

Ξέρετε ότι...

...η Relic Entertainment εμφανίστηκε στο προσκήνιο των computer games με το Homeworld; Επίσης, το Impossible Creatures στην E3 του 2001 κέρδισε το βραβείο του καλύτερου πρωτότυπου παιχνιδιού. Τέλος, είναι ένα από τα πρώτα παιχνίδια που απαιτεί DirectX 9 για να λειτουργήσει (περιλαμβάνεται στο CD του παιχνιδιού)!



Are you talking to me?

IMPOSSIBLE CREATURES

ΙΔΟΥ ΜΕΡΙΚΑ ΑΠΟ ΤΑ ΖΩΑ ΠΟΥ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕ Η ΑΡΡΩΣΤΗΜΕΝΗ ΦΑΝΤΑΣΙΑ ΜΟΥ:



Ξεκινάμε με τον πρωταγωνιστή της ταινίας "Επιχείρηση Ιπτάμενος Ελέφαντας". Πιστέψτε με, αυτό είναι ένα ζώο που δεν θέλετε να σας κουτσουλίσει...



Η γυναίκα του Jaws (από τα "Σαγόνια του καρχαρία") προφανώς δεν του είναι και τόσο πιστή...



Τέλος, σε παγκόσμια αποκλειστικότητα η νέα μασκότ της εταιρείας Bullfrog! Ονομα και πράγμα, ε;

ΧΡΗΣΙΜΗ ΣΥΜΒΟΥΛΗ

Το πιο εκνευριστικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι ότι χρειάζεται σε κάθε νέα αποστολή να επανασχεδιάζετε το στρατό σας. Για να γίνει αυτή η διαδικασία κατά το δυνατόν πιο ανώδυνη, προτείνω τα εξής: με το που αρχίζει οποιαδήποτε αποστολή, στα objectives βλέπετε ποια νέα ζώα μπορείτε να αποκτήσετε. Βρείτε τα όσο γίνεται πιο γρήγορα και μετά σώστε το παιχνίδι, φτιάξτε μια ομάδα αυτοκτονίας και πηγαίνετε ολοταχώς στη βάση του εχθρού. Η ομάδα σας θα γίνει σκόνη, αλλά θα δείτε τι είδους πλάσματα χρησιμοποιεί ο αντίπαλος και έτσι θα ξέρετε περίπου τι χρειάζεται για να τον αντιμετωπίσετε. Για παράδειγμα, αν έχει ιπτάμενες μονάδες, φτιάξτε οπωσδήποτε αντιαεροπορικά στη βάση σας και όταν σχεδιάζετε το στρατό σας, δημιουργήστε τουλάχιστον μία ranged μονάδα για να αντιμετωπίσετε την απειλή από τον ουρανό. Ετσι, όταν σχεδιάσετε το στρατό σας, πιθανότατα δεν θα χρειαστεί να τον αλλάξετε μέχρι το τέλος της αποστολής.

Fan sites

- www.microsoft.com/games/impossiblecreatures/
- www.relic.com
- www.relicnews.com/
- www.strategyplanet.com/sigma/
- http://homepage.ntlworld.com/alan.kinnear/impossible/
- http://icp.mednickonline.com/
- www.aceuplink.com/ic/
- www.mrfixitonline.com/ichome.asp

GAME+PLAY=GAMEPLAY

Στην αρχή, οι μόνες μονάδες που έχει ο παίκτης στη διάθεσή του είναι ο Rex Chance και η Lucy Willing, φίλοι και συνάδελφοι του Dr Chanicov. Προς το τέλος της δεύτερης αποστολής προστίθενται και οι henchmen, που είναι τα παιδιά για όλες τις δουλειές (φτυαρίζουν κάρβουνο, χτίζουν και επισκευάζουν κτήρια, φέρνουν τους καφέδες, κανένα σαντουιτσάκι και τέτοια). Οσον αφορά στο στρατό, εδώ εκδηλώνεται η μεγάλη πρωτοτυπία του παιχνιδιού. Ξεκινώντας την πρώτη αποστολή, θα διαπιστώσετε ότι δεν υπάρχει καμία στρατιωτική μονάδα για να παράγετε. Αν δεν το μαντέψατε ήδη, καλείστε να δημιουργήσετε ολομόναχοι το στρατό σας, συνδυάζοντας το γενετικό υλικό των ζώων που κυκλοφορούν σε κάθε νησί! Χρησιμοποιώντας το όπλο με τα βελάκια του Rex, παίρνετε το απαραίτητο δείγμα DNA, το οποίο αποθηκεύεται στη γενετική βιβλιοθήκη σας. Πλέον έχετε τη δυνατότητα να συνδυάσετε τα ζώα που συλλέξατε ανά δύο, αθροίζοντας τα δυνατά τους σημεία και περιορίζοντας τις αδυναμίες τους, με σκοπό να φτιάξετε τους τέλειους πολεμιστές και, φυσικά, να επικρατήσετε του αντιπάλου. Ομως μην ξεχνάτε ότι και οι δικοί του πολεμιστές είναι αποτέλεσμα συνδυασμού, οπότε χρειάζεται σκέψη και μελέτη για το πώς θα διαμορφώσετε το δικό σας στρατό προκειμένου να προχωρήσετε. Περισσότερες λεπτομέρειες για το πώς λειτουργεί η διαδικασία συνδυασμού θα βρείτε στο αναλυτικό tutorial του παιχνιδιού.

Αφού σχεδιάσετε το στρατό σας, τα πράγματα είναι λίγο-πολύ όπως τα ξέρετε. Μαζεύετε κάρβουνο και παράγετε ηλεκτρισμό, χτίζετε κτήρια, παράγετε μονάδες στρατού και στοχεύετε στο να φέρετε εις πέρας τα objectives της αποστολής. Σε όλα αυτά είναι μεγάλο υπέρ το γεγονός ότι ο στρατός έχει την προσωπική πινελιά σας και ανταποκρίνεται στις δικές σας ανάγκες και στον τρόπο παιχνιδιού. Αν λάβετε, δε, υπόψη ότι πρακτικά μπορείτε να έχετε πάνω από 40.000 διαφορετικούς συνδυασμούς στη διάθεσή σας όταν έχετε συλλέξει τα 51 διαφορετικά ζώα, καταλαβαίνετε ότι ο μόνος ουσιαστικός περιορισμός είναι η φαντασία σας...

Το παράπονο και ο καημός που έχω με το gameplay είναι το ότι ο παίκτης σε κάθε νέα αποστολή του campaign καλείται να επανα-



Κάτι ξέρω και φοβάμαι τα έντομα...



σχεδιάσει το στρατό του αν θέλει να επιβιώσει. Αυτό συμβαίνει όχι μόνο επειδή συλλέγει το DNA νέων ζώων αλλά κυρίως γιατί ο υπολογιστής έχει διαφοροποιήσει και ανανεώσει τις μονάδες του. Συνεπώς τα units σας, που ήταν αποτελεσματικά σε μια προηγούμενη αποστολή, τώρα μπορεί να μην αξίζουν τίποτα απέναντι στο βελτιωμένο αντίπαλο. Αυτή η διαδικασία επανασχεδιασμού του στρατού έχει ενδιαφέρον στις πρώτες αποστολές, όταν όμως το αρχείο των ζώων αρχίσει να μετράει πάνω από δέκα είδη, γίνεται δύσκολο και κουραστικό να ψάχνεις το βέλτιστο συνδυασμό. Αφήστε, δε, που με αυτό τον τρόπο δεν προλαβαίνει ο παίκτης να μάθει καλά τις μονάδες του ώστε να εκμεταλλεύεται στο έπακρο τα δυνατά σημεία τους και να οργανώσει μία πιο ολοκληρωμένη στρατηγική.

ΓΡΑΦΙΚΑ+ΗΧΟΣ = ΓΡΑΦΙΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού πάσχουν από το σύνδρομο της κάμερας, μία πάθηση που εμφανίστηκε με το πρώτο Myth και είναι η κατάρα που συνοδεύει πολλά 3D RTS. Τα συμπτώματα είναι ότι η κάμερα μπορεί να μετακινηθεί τελείως ελεύθερα, όμως αυτή η ελευθερία δυσκολεύει κατά πολύ την εύρεση της βέλτιστης οπτικής γωνίας. Συμβουλή μου είναι να πειραματιστείτε αρκετά στην αρχή και μόλις βρείτε την οπτική που σας βολεύει, μην την αλλάξετε για κανέναν λόγο. Η ευκολία που παρέχει το zoom είναι αμφισβητούμενη, καθώς αν χρησιμοποιείς κοντινό πλάνο βλέπεις με λεπτομέρεια τα συνδυασμένα ζώα, που είναι αρκετά καλοφτιαγμένα, αλλά επειδή είναι εξ ορισμού μεγάλα σε μέγεθος, δυσκολεύεσαι να τα κουμαντάρεις. Από την άλλη μεριά, στο μεγάλο zoom out αρχίζουν να συγχέονται οι λεπτομέρειες των μονάδων και είναι δύσκολο να ξεχωρίσουν μεταξύ τους, ειδικά αν έχουν το ένα από τα δύο ζώα κοινό. Κατά τ' άλλα τα περιβάλλοντα είναι όμορφα σχεδιασμένα και ποικίλλουν από παγωμένα αρκτικά τοπία μέχρι άνυδρες ερήμους και τροπικά δάση (όλα αυτά στο ίδιο σύμπλεγμα νησιών! Φοβερό, ε;).

Αρκετά καλή δουλειά έχει γίνει με τον ήχο. Παρατήρησα ότι σε πολλές μονάδες, αν επιλέξεις μία, ακούγεται η φωνή του ενός εκ των δύο ζώων που την αποτελούν και αν διαλέξεις μία άλλη του ίδιου είδους, ακούγεται η φωνή του δεύτερου! Κάθε διαφορετικό "κανονικό" ζώο έχει τη δική του κραυγή, ενώ πλάκα έχουν οι henchmen, που από τη φωνή τους φαίνεται πως είναι κάπως περιορισμένης νοημοσύνης. Η μουσική περνάει σχετικά αδιάφορη, αλλά τουλάχιστον δεν κουράζει ιδιαίτερα.

ΗΘΙΚΟ ΔΙΔΑΓΜΑ

Γενικά το Impossible Creatures είναι ένα παιχνίδι που προκαλεί γέλιο, αφού ήδη από την αρχή μπορούν να γίνουν οι πιο παράξενοι συνδυασμοί ζώων. Η μεγάλη ευκολία του και η έλλειψη ρύθμισης του επιπέδου δυσκολίας εγγυώνται ότι οι πιο έμπειροι θα τελειώσετε το campaign μέσα σε 3-4 μέρες το πολύ. Παρόλα αυτά οι μάχες player vs computer θα κρατήσουν αρκετά περισσότερο και μπορείτε να πειραματιστείτε με όλα τα περίεργα πλάσματα που συνθέσατε. Προτείνω, πάντως, να του ρίξετε οπωσδήποτε μια ματιά, καθώς είναι το πιο πρωτότυπο RTS που έχω δει εδώ και πάρα πολλά χρόνια.

Κλείνοντας, τίθεται αυτομάτως ο ηθικοκοινωνικοπολιτικός προβληματισμός για το κατά πόσο είναι ηθικό να επεμβαίνουμε γενετικά στα ζώα και μπλα μπλα μπλα... δεν είμαστε θεοί... μπλα μπλα μπλα μπλα... δεν πρέπει να τα βάζουμε με τη φύση... μπλα μπλα μπλα μπλα μπλα... Καλέ, κοιμηθήκατε; Ξυπνήστε, είναι σοβαρό το ζήτημα!



Πριν ζύγιζα 7.895 κιλά. Οι φίλοι μου με κορόιδευαν και ντρεπόμουν να πάω ακόμη και στην παραλία. Μέχρι που ανακάλυψα τα ινστιτούτα αδυνατίσματος IncrediLine...



Εχασα 7.890 κιλά μέσα σε 20 δευτερόλεπτα και τώρα νιώθω άλλος ελέφαντας...



PC

40.000 ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ ΖΩΑ;

Αν διαβάζοντας το άρθρο απορήσατε πώς βρήκα το νούμερο 40.000, σας ενημερώνω ότι είναι απλά μαθηματικά. Εχουμε 51 διαφορετικά ζώα που μπορούν να συνδυαστούν όλα μεταξύ τους ανά δύο. Για να βρούμε όλα τα πιθανά ζευγάρια, με την επαγωγική μέθοδο αποδεικνύεται ότι ισχύει ο τύπος ν(ν-1)/2. Αντικαθιστώντας για ν=51, το αποτέλεσμα είναι 1.275 διαφορετικά πιθανά ζευγάρια. Τώρα σχεδόν όλα τα ζώα είναι χωρισμένα σε πέντε μέρη (κεφάλι, μπροστινά πόδια, κορμός, πίσω πόδια, ουρά). Αρα οι πιθανοί διαφορετικοί συνδυασμοί ενός ζευγαριού είναι 32 (2^5). 32*1275=40.800. Απλό δεν είναι; (Μωρέ, ας μην είχα έναν φίλο που είναι σαΐνι στα μαθηματικά και θα σου έλεγα αν το έβρισκα ποτέ μόνος μου!) Το "PC Master" φροντίζει και για την εκπαίδευσή σας στα μαθηματικά!

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ 82

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY ως ιδέα	GAMEPLAY στην πράξη
82	75	99	79

Η πρωτοτυπία του παιχνιδιού είναι παράλληλα και η καταδίκη του, αφού το αποκλείει από τα κλασικά αριστουργήματα όλων των εποχών. Θεωρώ απαράδεκτο σε κάθε νέα αποστολή να πρέπει να ξοδεύω 15-20 λεπτά για να ξανασχεδιάσω το στρατό μου.

POSTMORTEM

...και film noir και adventure!

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PCmaster

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: PENTIUM 2 ΣΤΑ 350MHz, 64MB RAM, WINDOWS 9X/ME/2000/XP, 16 CD-ROM DRIVE, DIRECTX 8, 16MB 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

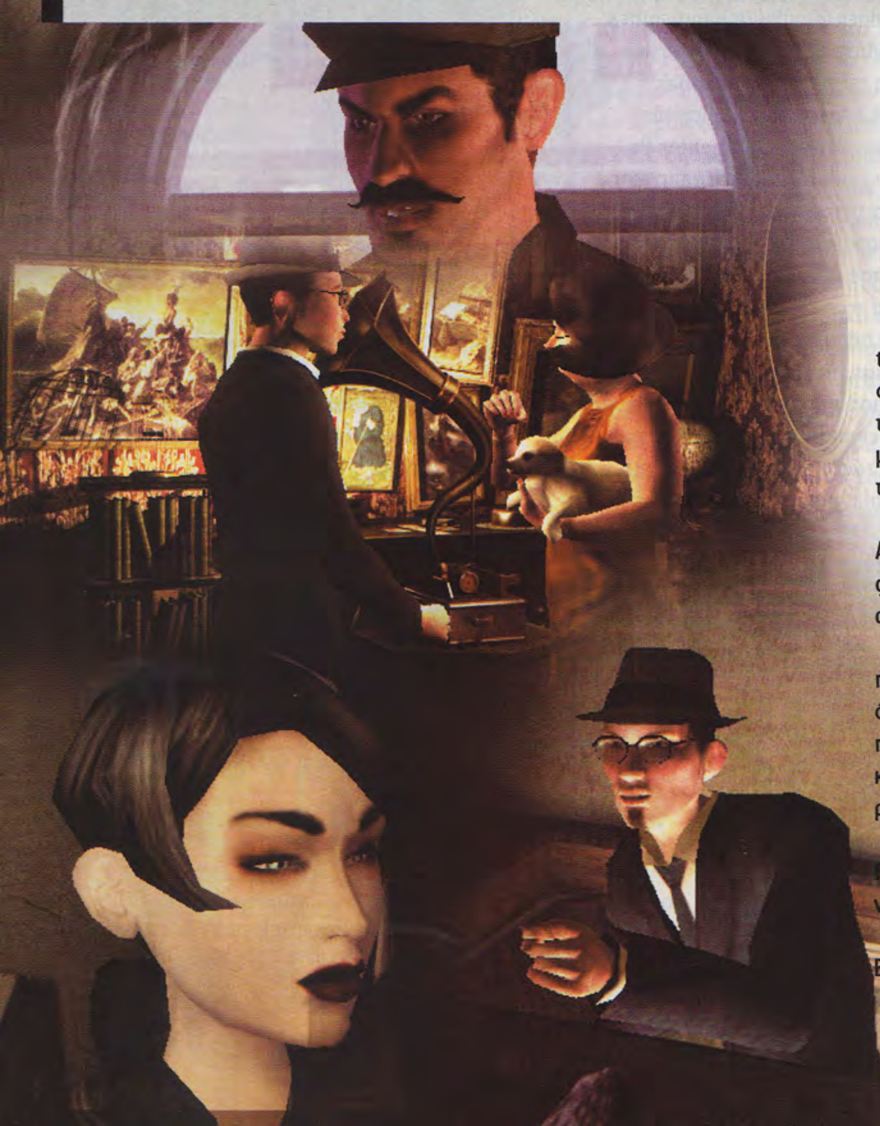
ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 2 CDs

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Οσοι παρακολουθείτε τα άρθρα μου, ξέρετε ότι με γοητεύουν ιδιαίτερα τα adventures με αστυνομικό περιεχόμενο. Πιστεύω ότι μία καλή αστυνομική ιστορία είναι ό,τι καλύτερο για ένα ξεχωριστό adventure game. Είναι η πλοκή του αστυνομικού έργου αυτή καθ' εαυτή που προδιαθέτει για κάτι τέτοιο.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ





Το Post Mortem, έρχεται για να συνεχίσει την παράδοση των καλύτερων αστυνομικών adventures που έχουν κυκλοφορήσει ως σήμερα. Ποια είναι αυτά, κατά τη γνώμη μου;

Πρώτο και καλύτερο είναι το Sherlock Holmes της Melbourne House, ένα text adventure που κυκλοφόρησε στους 8μπιτους υπολογιστές της εποχής, το οποίο διαθέτει το καλύτερο και πιο ανατρεπτικό σενάριο που έχω δει ως σήμερα. Μακάρι κάποιος να μπορούσε να το μετεξελίξει σε ένα 3D graphic adventure με τα σημερινά στάνταρ.

Δεύτερο είναι το Tex Murphy: The Pandora Directive της Access Software, το οποίο έχει αναμφίβολα το κορυφαίο gameplay και όχι μόνο απ' όλα τα adventures της τελευταίας δεκαετίας.

Τρίτο είναι το Cruise for a Corpse της Delphine, με επίσης πολύ καλό σενάριο, με σεναριακές ανατροπές. Εκεί όμως όπου σαρώνει τον ανταγωνισμό είναι στον μοναδικό τρόπο που παρουσιάζεται αυτή η ιστορία μέσα στο παιχνίδι και ειδικά στα μέρη που αφορούν σε αφηγήσεις του παρελθόντος.

Τέταρτο είναι το Sherlock Holmes 1 της Electronic Arts. Ωραία γραφικά και ένα επίσης καλό και με ανατροπές σενάριο συνθέτουν ένα από τα καλύτερα adventures.

Τέλος, ακολουθούν άλλα τέσσερα adventures, τα Laura Bow 1, Broken Sword 1, Ripper και Black Dahlia, για διαφο-





Από τους ιδιαίτερα εντυπωσιακούς εξωτερικούς χώρους του παιχνιδιού. Οι φωτοσκιάσεις τους, το παιχνίδι ανάμεσα στο άσπρο και το μαύρο, είναι χάρμα οφθαλμών.

Θετικά

- Εκπληκτικό σενάριο
- Ανοικτή δράση
- Ξεχωριστοί χαρακτήρες

Αρνητικά

- Αρνητικά; Πού να τα βρει...

Το Post Mortem είναι ένα γνήσιο film noir που ακολουθεί την παράδοση των detective stories των δεκαετιών 1920 και 1930.

ρετικούς λόγους το καθένα. Αυτά τα τέσσερα όμως adventures απαιτούν πολλή συζήτηση, η οποία όμως δεν είναι του παρόντος.

Αν όμως κρίνουμε αυστηρά από πλευράς film noir ατμόσφαιρας, τότε το Post Mortem καταλαμβάνει την πρώτη θέση στη σχετική λίστα, εκτός και αν ξεχνώ κάποιο άλλο πολύ σημαντικό film noir adventure.

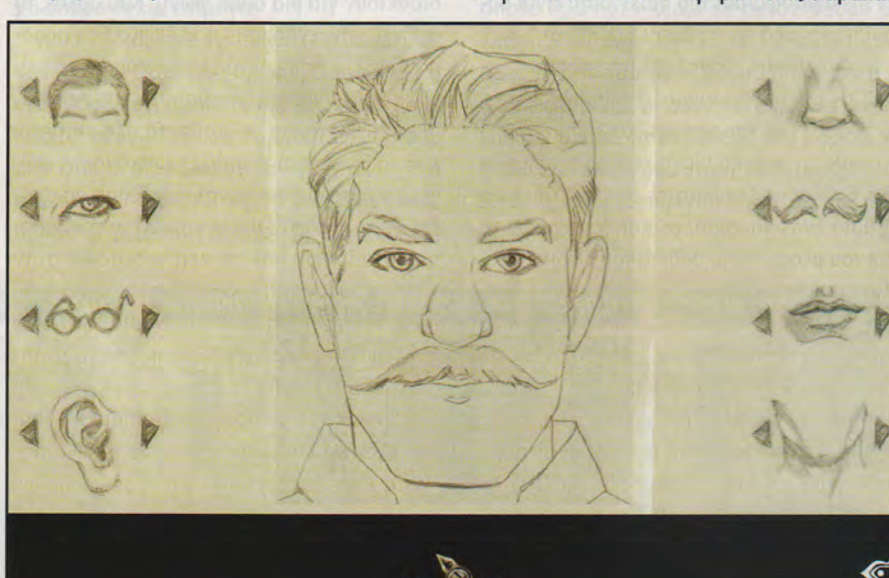
ΣΕΝΑΡΙΟ

Το Post Mortem είναι ένα γνήσιο film noir που ακολουθεί την παράδοση των detective stories των δεκαετιών 1920 και 1930. Ωστόσο, η σπουδαιότητά του έγκειται στο ότι περιέχει στοιχεία και από άλλους μεγάλους συγγραφείς, όπως οι HP Lovecraft, Arthur Machen και Alan Poe, δηλαδή όλους όσοι μίλησαν, εκτός των άλλων, για έναν μουντό και ιδιαίτερα σκοτεινό κόσμο, όπου συμβαίνουν πολλά παράξενα και "κακά" γεγονότα, και κατέγραψαν την πορεία της ανθρώπινης ψυχής, με υπόβαθρο τη ματαιοδοξία, προς την αναζήτηση υπέρβασης της ανθρώπινης ύπαρξής μας.

Βρισκόμαστε στο Παρίσι τη δεκαετία του 1920. Εσύ είσαι ο Gus MacPherson, ένας πρώην αστυνομικός ντετέκτιβ της Νέας Υόρκης, που τα παράτησες όλα για να ασχοληθείς με τη ζωγραφική. Αυτή η αναζήτησή σου σ' έφερε και στην πόλη των τεχνών, το Παρίσι. Η ζωή σου θ' αλλάξει ολοκληρωτικά, όταν θα χτυπήσει την πόρτα του διαμερίσματός σου μία πολύ όμορφη γυναίκα, η Sophia Blake, η οποία θα ζητήσει τη βοήθειά σου, όπως δηλαδή συμβαίνει σε όλες τις κλασικές film noir ιστορίες. Το μεγαλύτερο χάρισμά σου δεν είναι απλώς ότι ήσουν ντετέκτιβ ούτε ότι είχες καλλιτεχνικές ανησυχίες, αλλά ότι έχεις την ικανότητα να βλέπεις εικόνες-οράματα που έχουν σχέση με γεγονότα που έχουν συμβεί, ειδικά όταν βρεθείς δίπλα σε μία πηγή που θα σου μεταφέρει αυτές τις εικόνες.

Ξέρετε ότι...

...η Microids μας έδωσε το Syberia και το φθινόπωρο ή το χειμώνα ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει και το Syberia 2;



Προσέξτε καλά το σκίτσο του προσώπου. Ετσι ακριβώς πρέπει να το σχηματίσετε.

Είναι ευνόητο ότι δεν μπορώ να δώσω πολλά στοιχεία για την ιστορία χωρίς να προβώ σε αποκαλύψεις και χωρίς να χαλάσω τη μαγεία της ατμόσφαιρας μυστηρίου που διαπερνά το συγκεκριμένο παιχνίδι. Απλώς επειδή μπορεί να διαβάσετε κάτι σχετικό σε κάποιο άλλο περιοδικό ή στο Internet, θέλω να τονίσω ότι δεν πρόκειται για ακόμη μία ιστορία σχετικά με τους περίφημους Ναΐτες Ιππότες (Knights Templar), αλλά για κάτι πολύ βαθύτερο, το οποίο πρέπει να αποκαλύψετε.

Με λίγα λόγια, το σενάριό του είναι από κάθε πλευρά εξαιρετικό, έχει αρκετές ανατροπές και, το κυριότερο, όλη η ιστορία είναι πολύ καλά δεμένη. Φυσικά, αυτό δεν μπορείς να το καταλάβεις πάρα μόνο στο φινάλε, όπου θα δεις τι πραγματικά συμβαίνει. Αξίζουν συγχαρητήρια στο δημιουργό του παιχνιδιού.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το Post Mortem διαθέτει εξαιρετικά γραφικά. Μπορεί να μη φτάνουν στο απόλυτο επίπεδο που θεωρώ ότι έφτασαν τα γραφικά του Syberia, αλλά αναμφίβολα είναι κορυφαίας ποιότητας. Είναι 2D rendered όσον αφορά στην αναπαράσταση των διάφορων χώρων και 3D όσον αφορά στους χαρακτή-



Προσέξτε τα τρία σημεία στα οποία διαφέρουν οι πίνακες.



Εχετε ένα lockpick μίας χρήσης και δύο πόρτες για να παραβιάσετε. Το ποια θα ανοίξετε με το lockpick είναι δικό σας θέμα.

Fan sites

http://www.postmortem-videogame.com

ρες και στα αντικείμενα με τα οποία μπορείς να έχεις αλληλεπίδραση. Η θέα της δράσης είναι προοπτικής πρώτου προσώπου, η οποία αλλάζει σε προοπτική τρίτου προσώπου όταν παρακολουθείς τα εκπληκτικά video sequences που αναλαμβάνουν να συνδέσουν τα διάφορα "τμήματα" της περιπέτειας. Η συνολική γραφική απόδοση της εποχής και της ατμόσφαιρας του παιχνιδιού είναι μοναδική και από τις καλύτερες που έχω δει σε τίτλο του είδους. Μοναδικό μειονέκτημα θεωρώ τις παράξενες κινήσεις που κάνουν μερικές φορές οι χαρακτήρες, και ειδικά τα χέρια τους, σε μερικά video sequences. Αν και εδώ θα δούμε ξεχωριστές σκηνές, όπως το να μιλά ένας χαρακτήρας και να περνάει το χέρι του μέσα από τα μαλλιά του, μερικές φορές κουνούν τα χέρια τους λες και είναι εξωγήινοι (όχι ότι ξέρω αν οι εξωγήινοι έχουν χέρια ή το πώς τα κουνούν, αλλά το αναφέρω έτσι για να δείξω το πρόβλημα).

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι εξαιρετικός. Τα μουσικά background μοτίβα είναι πάρα πολύ καλά και έντονα ατμοσφαιρικά, το ίδιο και τα διάφορα εφέ. Οι ομιλίες των χαρακτήρων είναι όχι απλώς πάρα πολύ καλές, αλλά τις θεωρώ από τα πιο δυνατά στοιχεία του παιχνιδιού. Σε αυτό το σημείο θέλω να αναφερθώ σε κάτι που διάβασα σε ένα site στο Internet, το οποίο μάλιστα είναι αφιερωμένο στα adventures. Εγραφαν λοιπόν ότι αν και τους άρεσε πάρα πολύ η φωνή της Sophia Blake, η φωνή του McPherson είναι επιεικώς απαράδεκτη. Ειλικρινά νομίζω ότι μιλάμε για άλλο παιχνίδι. Εντάξει, σχεδόν όλοι θα συμφωνήσουν ότι η φωνή της Sophia είναι κυριολεκτικά το κάτι άλλο, με το βάθος και τη χροιά που έχει, αλλά θεωρώ και τη φωνή του Gus τελείως ξεχωριστή και απόλυτα συνδεδεμένη με την προσωπικότητά του. Δεν ξέρω αν περίμεναν μία φωνή τύπου επιθεωρητή Κάλαχαν ή Τσαρλς Μπρόνσον, αλλά εδώ έχουμε να κάνουμε με έναν άνθρωπο που δύο από τα βασικά χαρακτηριστικά του προδιαθέτουν για μία άλλη φωνή. Κατ' αρχάς, το στοιχείο της ενόρασης που έχει ο Gus προϋποθέτει μία πολύ μεγάλη εσωτερικότητα, αλλά και η καλλιτεχνική φύση του τού προσδίδει λεπτότητα και ευαισθησία. Με αυτή την έννοια θεωρώ τη χροιά και τον τόνο της φωνής του πραγματικά μοναδικά. Τέλος, να τονίσω ότι το παιχνίδι υποστηρίζει την εμφάνιση των διαλόγων και σε κείμενο πάνω στην οθόνη. Χωρίς αυτή τη δυνατότητα θα ήταν πολύ δύσκολο να παιχτεί από μη αγγλόφωνους, μια και περιέχει πάρα πολλές συζητήσεις και διαλόγους.

Ο χειρισμός βασίζεται στο κλασικό στυλ των click & point adventures. Σε κάθε τοποθεσία έχεις περιστροφική θέα 360 μοιρών, με θέα προς τα πάνω ή προς τα κάτω περίπου 90 μοιρών. Ολη η δράση γίνεται με το αριστερό πλήκτρο του mouse, ανάλογα με το ποιος από τους διαφορετικούς κέρσορες του παιχνιδιού εμφανίζεται κάθε φορά. Πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse, εμφανίζεις στο κάτω μέρος της οθόνης το inventory σου. Το δεύτερο από τ' αριστερά αντικείμενο (το πρώτο είναι το ίδιο το inventory σου) είναι το MacPherson's notebook. Κάνοντας κλικ σ' αυτό, βλέπεις τις επιλογές Documents, Suspects and Contacts, Conversation, Save Game, Load Game, Options, Back To The Game και Back To Main Menu.

Τα Documents και το Suspects and Contacts περιέχουν όλες τις πληροφορίες που συλλέγεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Πρέπει να ανατρέχεις συνέχεια σε αυτές για να είσαι σίγουρος για το πώς προχωρείς. Το Conversation περιέχει όλες τις συζητήσεις που έχεις κάνει μέχρι εκείνη τη στιγμή καταγραμμένες σε κείμενο. Από το Options ρυθμίζεις το Subtitles στο ON για να βλέπεις τους διαλόγους σε κείμενο πάνω στην οθόνη. Το Back to Main Menu σε μεταφέρει στην εισαγωγική οθόνη του παιχνιδιού, όπου υπάρχουν οι επιλογές New Game, Load Game, Cinematicks, Option, Credits και Quit. Το Cinematics καταγράφει όλα τα video sequences που έχεις δει μέχρι εκείνη τη στιγμή.

Στο inventory τα τρία από τ' αριστερά όπως κοιτάς icons είναι το inventory σου, το σημειωματάριό σου και ο χάρτης σου. Μετά ακολουθούν τα αντικείμενα που έχεις βρεις και που μπορείς να χρησιμοποιήσεις. Παίρνοντας οποιοδήποτε αντικείμενο από το inventory σου, αυτό κλείνει αυτόματα και "γυρνάς" στην κανονική οθόνη του παιχνιδιού.

Κινείσαι όπου εμφανίζεται ο ειδικός κέρσορας κίνησης (δύο πατούσες δίπλα-δίπλα) και κάνοντας αριστερό κλικ με το mouse. Σε αρκετά σημεία, όπου εμφανίζεται ένας μεγεθυντικός φακός, μπορείς να κάνεις zoom-in. Από κει και πέρα μπορείς να κάνεις διαφορετικές δράσεις, ανάλογα με την περίπτωση, π.χ. GET ή USE. Χαρακτηριστικά, μην ξεχνάς να κάνεις zoom-in στο χαλάκι που είναι στην πόρτα του διαμερίσμα-

τος σου, όποτε ξαναγυρνάς στο διαμέρισμά σου. Όπου ο κέρσορας γίνεται διπλό γρανάζι, μπορεί να γίνει μία ειδική δράση ανάλογα με την περίπτωση. Έτσι σ' ένα τηλέφωνο, κάνοντας κλικ τον κέρσορα αυτό, παίρνεις απλώς τηλέφωνο. Σ' ένα χρηματοκιβώτιο όμως κάνοντας κλικ δεν θα γίνει τίποτα αν δεν έχεις το κατάλληλο κλειδί, απλώς το πρόγραμμα θα σε ενημερώσει ότι χωρίς κλειδί δεν μπορείς να κάνεις τίποτα.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι από τα πιο δυνατά σημεία του. Πρόκειται για ένα γνήσιο film noir adventure, στο οποίο θα βρείτε όλα αυτά τα στοιχεία που κάνουν το είδος τόσο ξεχωριστό. Μία σκοτεινή, μελαγχολική, με στοιχεία υπερφυσικού ατμόσφαιρα κυριαρχεί παντού. Πιστό στην ατμόσφαιρα του είδους, σχεδόν όλη η δράση εξελίσσεται τη νύχτα, οι χαρακτήρες είναι αινιγματικοί, ενώ θα συναντήσεις βίαιους φόνους, σε μία καθαρή ατμόσφαιρα θρίλερ.

Η δράση είναι ανεπανάληπτη. Είχα πολλά χρόνια να δω adventure με τόσο μεγάλη ελευθερία δράσης. Αν θυμάμαι καλά, νομίζω ότι το τελευταίο παιχνίδι που μου μετέδωσε αντίστοιχο συναίσθημα πρέπει να ήταν το The Last Express, αυτό το εκπληκτικό adventure, το οποίο όμως, δυστυχώς, σημείωσε εμπορική αποτυχία.

Στο παιχνίδι δεν θα βρεθείς ποτέ σε αδιέξοδο. Σχεδόν κάθε γρίφος έχει τουλάχιστον δύο διαφορετικές λύσεις, αν δεν κάνεις εκείνη τη στιγμή κάτι μ' έναν συγκεκριμένο τρόπο και επιλέξεις ένα διαφορετικό μονοπάτι, θα μπορέσεις να το κάνεις αργότερα με άλλο τρόπο! Αυτή η σχεδόν απόλυτη αίσθηση ελευθερίας κινήσεων είναι εκπληκτική και μακάρι να τη μιμηθούν και άλλοι δημιουργοί adventure games, γιατί πρόκειται για ένα επαναστατικό φαινόμενο για τα δεδομένα των computer games.

Οτιδήποτε κάνεις ή ο τρόπος με τον οποίο θα επιλέξεις να συζητήσεις, επιδρά καθοριστικά στην πορεία που θα πάρουν τα γεγονότα. Πρόσεξε λοιπόν πολύ καλά τι περιέχουν όλες οι ερωτήσεις που έχεις στη διάθεσή σου σ' έναν διάλογο, προτού επιλέξεις αυτήν που σου ταιριάζει καλύτερα. Διάβαζε συχνά όλα τα κείμενα και τις σημειώσεις που έχεις στη διάθεσή σου, γιατί θα σε βοηθούν να σχηματίσεις την πιο σφαιρική εικόνα των μέχρι τότε δεδομένων.

Στην πορεία των ερευνών σου θα χειριστείς και μία σειρά διαφορετικών και πρωτότυπων γρίφων. Αυτοί ποικίλλουν από την παραβίαση μια κλειδαριάς, το σχεδιασμό του προσώπου του υπόπτου, την ανακάλυψη των διαφορών δύο επιφανειακά όμοιων πινάκων μέχρι την ανακάλυψη των ιδιαίτερων σημείων ενός πίνακα, ίσως το πιο δύσκολο puzzle όλου του παιχνιδιού, ένας γρίφος που απαιτεί τρομερή υπομονή και επιμονή.

Κατά τη διάρκεια της δράσης θα μπορέσεις να πάρεις τη θέση ενός πράκτορα ασφαλειών, ενός δημοσιογράφου ή ενός ιδιωτικού ντετέκτιβ. Όποιον ρόλο και να διαλέξεις ύστερα από κάποιο διάστημα θα ξαναβρεθείς σε ένα σημείο που θα είναι κοινό για όλους τους προαναφερόμενους ρόλους. Απλώς καθένας από αυτούς τους χαρακτήρες θα χειριστεί διαφορετικά τις μέχρι τότε καταστάσεις και θα λύσει διαφορετικά μερικούς σημαντικούς γρίφους. Ακόμη περισσότερο σε ένα σημείο του παιχνιδιού θα αλλάξεις το χαρακτήρα που θα χειρίζεσαι! Πραγματική μαγεία, απ' όποια μεριά και αν το δεις.

Συνοψίζοντας το Post Mortem είναι ένα γνήσιο film noir adventure, ίσως το καλύτερο του είδους, το οποίο διαθέτει στοιχεία υπερφυσικού. Η δράση του είναι πανέξυπνα σχεδιασμένη, τομέα στον οποίο πρωτοπορεί. Έχεις απόλυτη ελευθερία κινήσεων, μπορείς να ακολουθήσεις όποιο μονοπάτι ή κατεύθυνση σου ταιριάζει. Όλα οδηγούν σ' ένα τέλος ανάλογα με τις ικανότητές σου. Το παιχνίδι διαθέτει μία σειρά σπάνιων χαρακτηριστικών, τα οποία όμως δεν ξέρω σε ποιον βαθμό θα εκτιμηθούν από τον ειδικό Τύπο. Ωστόσο, είμαι βέβαιος ότι αν ακολουθηθούν και από άλλες εταιρείες, τα adventure games θα αλλάξουν ριζικά τα δεδομένα του χώρου. Αν θέλετε μία απολαυστική από το Α στο Ω ιστορία, δείτε το παιχνίδι οπωσδήποτε.

PC



Βρίσκοντας το κρησφύγετο του Jacques Hellouin.



Δείγμα του Inventory σου και όχι μόνο. Κάνοντας κλικ στο σημειωματάριό σου, περνάς στο κεντρικό μενού του παιχνιδιού, με τα Save, Load κ.λπ.

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	ΣΕΝΑΡΙΟ	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	ΔΡΑΣΗ	ΓΡΙΦΟΙ
96	95	95	96	93	97	94	95

Ένα από τα καλύτερα film noir adventures των τελευταίων χρόνων και όχι μόνο. Διαθέτει ένα εκπληκτικό σενάριο, με σπουδαίες ανατροπές και μοναδική πλοκή, από τα καλύτερα της τελευταίας δεκαετίας. Σε αυτά προσθέστε πολύ καλά γραφικά, ξεχωριστούς χαρακτήρες και την πιο ανοικτή δράση που έχετε δει σε adventure τα τελευταία 4-5 χρόνια. Θέλετε τίποτε άλλο;

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: ARXEL TRIBE, EUGEN SYSTEMS

Game review

ADVENTURE

ACTION

RPG

SIMULATION

STRATEGY

THE GLADIATORS

LES JEUX DE L'ARENE INTERGALACTIQUE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ MINIMUM: PENTIUM II 350MHz, 128MB RAM, 1GB ΧΩΡΟ ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ, 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ 16MB ΜΝΗΜΗ

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 2 CD

του Αγγέλου "Kthulu" Κυρίτση



O Greg Callahan και το πλήρωμα του διαστημόπλοιου του δέχονται επίθεση από εξωγήινους. Υστερα αυτός βρίσκεται σε μια παράξενη διαγαλαξιακή αρένα όπου πρέπει να αναμετρηθεί με τους άλλους δύο διεκδικητές της θέσης του Αυτοκράτορα του Σύμπαντος! Θα τα καταφέρει;

Το παιχνίδι χαρακτηρίζεται ως Real Time Strategy-Action, ένας συνδυασμός όμως που δεν είναι συνηθισμένος. Ο RTS χαρακτήρας του είναι εμφανής ήδη από τα screenshots πίσω από το κουτί: ισομετρική οπτική γωνία, πλήθος από μονάδες, mini-map, χειρισμός με το ποντίκι. Ο μονομάχος συμμετέχει στη δράση παίζοντας ένα ρόλο αντίστοιχο με αυτόν των ηρώων στο Warcraft III ή στο Age Of Mythology. Ομως εδώ η παρουσία του έχει ακόμα μεγαλύτερη βαρύτητα, καθώς αν χαθεί αυτός, έχετε ηττηθεί και πρέπει να παίξετε την αποστολή από την αρχή.

Το υπόλοιπο κομμάτι του παιχνιδιού είναι Action. Το gameplay συνοψίζεται στα εξής: ξεκινάτε με το μονομάχο και μερικές στρατιωτικές μονάδες, πυροβολείτε ό,τι κινείται με εχθρικές διαθέσεις, μαζεύετε τα μπόνους που υπάρχουν διάσπαρτα στην πί-



Το παιχνίδι δεν είναι πολύ δύσκολο, αλλά εδώ η μαύρη στήλη υποδηλώνει πως ο μονομάχος μου κοιτάει τα ραδίκια ανάποδα.



Αυτός είναι ο στρατηγός Maximix. Δεν ξέρω γιατί, αλλά η πανοπλία του καπνίζει συνεχώς σαν τσαγιέρα!







Η πριγκίπισσα, κόρη του συγχωρεμένου αυτοκράτορα. Βάζω στοίχημα πως ξόδεψε τη μισή αυτοκρατορική περιουσία σε σαμπουάν για τα μαλλιά της.

Ωραία την είδαν οι στρατιώτες, να πυροβολούν από ψηλά τα aliens. Αν είναι μάγκες και τους βαστάει, ας κατέβουν!

Θετικά

- Αδιάκοπη δράση
- Ομορφα γραφικά
- Δεν απαιτεί πολλή σκέψη και στρατηγική
- Μεγάλη ποικιλία από μονάδες
- Σε προκαλεί να το ξαναπαίξεις για να βελτιώσεις τη βαθμολογία σου

Αρνητικά

- Δεν έχει autosave
- Μικρό σε διάρκεια

στα, πυροβολείτε τους εχθρούς, καταλαμβάνετε την κυκλική κατασκευή που ονομάζεται Spawnzone, πυροβολείτε τις ορδές του αντιπάλου, μέσω της Spawnzone παράγετε νέες μονάδες, πυροβολείτε όποιον σας πυροβολεί, φτάνετε μέχρι τη βάση του αντιπάλου, πυροβολείτε τον αντίπαλο μονομάχο και έχετε κερδίσει την αποστολή! Δεν χρειάζεται να χτίσετε κάποια βάση (και να θέλατε, δεν γίνεται) ούτε να μαζέψετε resources εκτός από τα joker που σας δίνουν πόντους, τους οποίους εξαργυρώνετε στη Spawnzone, ούτε καν να ακολουθήσετε κάποια περίπλοκη στρατηγική πέραν του "πυροβολώ-ό,τι-κινείται-και-φροντίζω-να-παραμείνω-ζωντανός". Ανεγκέφαλο, απλό και διασκεδαστικό! Ακριβώς όπως το αξέχαστο Cannon Fodder πριν από τόσα χρόνια...



Επίσης, δεν γίνονται όλες οι αποστολές με τον Callahan. Οι 18 συνολικά πίστες του παιχνιδιού είναι μοιρασμένες στους τρεις μονομάχους (Callahan, Maximix και Fargass). Ξεκινώντας μπορείτε να παίξετε μόνο με τον Greg, όμως μόλις τελειώσετε την τρίτη από τις έξι αποστολές, ξεκλειδώνετε την campaign του Maximix. Αν ολοκληρώσετε και τις υπόλοιπες, πλέον μπορείτε να παίξετε και με τον Fargass.

Το επίπεδο δυσκολίας είναι αρκετά χαμηλό και μάλλον δεν θα έχετε ιδιαίτερο πρόβλημα σε αυτόν τον τομέα. Από την άλλη μεριά, η επίδοσή σας σε κάθε πίστα βαθμολογείται, οπότε μόλις τελειώσετε το παιχνίδι, μπορείτε να ξαναπαίξετε με σκοπό να βελτιώσετε το βαθμό σας στην πίστα που θέλετε. Στην τελική βαθμολογία μετράει κατά 70% ο βαθμός στα γραπτά των πανελληνίων και κατά 30% ο βαθμός στα προφορικά... ουπς, ξύπνησαν εφιάλτες του παρελθόντος... Ουσιαστικά μετράνε το πόσες μονάδες χρειάστηκε να παράγετε για να τελειώσετε την πίστα (όσο λιγότερες τόσο καλύτερα) και ο χρόνος ολοκλήρωσης.

ΤΑ ΚΑΝΟΝΙΑ ΤΟΥ ΝΑΒΑΡΟΝΕ

Οσον αφορά στο οπτικό κομμάτι, τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά. Διαθέτει ποικιλία από περιβάλλοντα, όπως ζούγκλες, παγωμένες εκτάσεις και άνυδρες ερήμους. Επιπλέον, οι μονάδες είναι πολύ καλοσχεδιασμένες και ποικίλες. Από τη στιγμή που παίρνετε το μέρος και των τριών μονομάχων διαδοχικά έχετε συνολικά στη διάθεσή σας 24 εντελώς διαφορετικές μεταξύ τους μονάδες. Ομορφες είναι επίσης οι εκρήξεις και οι λάμψεις των πυροβολισμών. Οπως σε όλα τα παιχνίδια του είδους, η δυνατότητα zoom είναι παντελώς άχρηστη, ενώ η κάμερα μπορεί να κινηθεί κατά 360 μοίρες στον οριζόντιο άξονα.

Ο ήχος κινείται στο ίδιο πλαίσιο με τα γραφικά. Η μουσική συνοψίζεται σε μερικά έντονα μπιτάκια, ό,τι πιο ταιριαστό δηλαδή σε συνδυασμό με τη δράση. Δεν είναι κάτι το ιδιαίτερο, αλλά δεν κουράζει. Βεβαίως, υπάρχει πληθώρα πυροβολισμών και εκρήξεων που αποδίδονται με σχετική αληθοφάνεια.

ΟΙ ΓΕΝΝΑΙΟΙ ΤΟΥ ΜΠΡΑΝΚΑ ΛΕΟΝΕ

Συνοψίζοντας, το παιχνίδι είναι ακριβώς αυτό που θα θέλατε στο τέλος μιας κουραστικής μέρας. Δεν έχει δύσκολους γρίφους, δεν απαιτεί πολύπλοκες στρατηγικές ενώ ούτε το επίπεδο δυσκολίας του είναι αυξημένο. Απλώς πυροβολήστε ό,τι κινείται. Ο,τι πρέπει για να εκτονώσετε τον εκνευρισμό σας για τον προϊστάμενο που αντιπαθείτε, τον καθηγητή που σας βαθμολόγησε κάτω από τη βάση ή τον οδηγό που σας έβρισε στο δρόμο. Αν αυτό είναι που ζητάτε από ένα παιχνίδι, ρίξτε του μια ματιά και δεν θα χάσετε. Αν πάλι ζητάτε εκτεταμένη στρατηγική, αποφύγετέ το. Οπως και να 'χει, η επιλογή είναι δική σας. PC

Αν σας άρεσε...

...παίξτε το Cannon Fodder (αν το βρείτε από κανένα φίλο και μπορέσετε να το κάνετε να τρέξει στο μηχάνημά σας) και οποιοδήποτε από τα Warcraft III και Age of Mythology. Επίσης, αν έχετε PlayStation [ή κάποιον καλό emulator για το PlayStation, ξέρετε εσείς ;-)], παίξτε το Re-loaded.

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	A.I.	ΑΝΤΟΧΗ
72	85	75	75	70	75

Δεν είναι το παιχνίδι που θα αναδείξει το μεγάλο στρατηγό που κρύβεται μέσα σας, όμως είναι μιας πρώτης τάξεως ευκαιρία να εκτονώσετε το άγχος μιας κουραστικής μέρας.

hints & tips

Για περάστε, για περάστε και θαυμάστε! Δεν είναι βόας, δεν είναι κροταλίας, είναι τα "Hints & Tips" του "PC Master"! Επειδή η ζωή είναι μικρή για να είναι θλιβερή και οι περισσότεροι, όπως κι εγώ, προτιμάτε να παίζετε ένα παιχνίδι για να διασκεδάσετε και όχι για να σας σπάσουν τα νεύρα, σας έχουμε και αυτόν το μήνα πληθώρα κόλπων διά πάσαν νόσον!



PC MASTER COMPUTER SHOW

Είμαι σίγουρος ότι έχετε ήδη στείλει στο περιοδικό το κουπόνι με τη γνώμη σας για το Computer Show του προηγούμενου μήνα, η οποία θα μας βοηθήσει να το βελτιώσουμε ή, στην καλύτερη περίπτωση, να τουφεκίσουμε τους συντελεστές του στα τρία μέτρα. Για όσους στο δεύτερο ερώτημα τσεκάρατε το κουτάκι "ΣΤ. Πιο 'χαβαλεδιάρικη' παρουσίαση", έχουμε πολύ ευχάριστα νέα. Υπάρχει ένα κρυφό κομμάτι της εκπομπής το οποίο στην αρχή προοριζόταν για τους μυημένους στο μαστίγιο του Σαρκ-Σατ, αλλά τώρα εγώ το ρουφιανεύω εντελώς αφιλοκερδώς σε εσάς. Στείλτε τις επιταγές των € 100.000 στη γνωστή διεύθυνση...

- Μόλις ξεκινήσει το Computer Show, κάντε κλικ με το ποντίκι στο κουμπί Go To... (το δεύτερο από αριστερά, ακριβώς δίπλα από το Help). Οταν εμφανιστεί το menu Go To..., πατήστε ταυτόχρονα Ctrl+k και voilà! Προσοχή, η παρακολούθηση αυτού του τμήματος της εκπομπής δεν συνίσταται στους καρδιοπαθείς, στα μικρά παιδιά, στους εφήβους, στους ενήλικες και γενικά σε όσους έχουν σώας τας φρένας. You have been warned...

UNREAL

Σαν πολύ δεν έχουμε αρχίσει να σας καλομαθαίνουμε με τα παιχνίδια που προσφέρουμε; Ακυκλοφόρητα όπως το Primitive Wars, κλασικά όπως το Larry 7 και σύγχρονα όπως το Unreal Tournament. Και σαν να μην έφταναν όλα τ' άλλα, να σου και το Unreal, το παιχνίδι που έκανε πολλούς γονείς να δηλώσουν τα παιδιά τους ως αγνοούμενα, καθώς είχαν εξαφανιστεί στις πίστες του. Ασε που σας δίνουμε ΚΑΙ τα cheats. Τι άλλο θέλετε πια; Το Unreal 2;

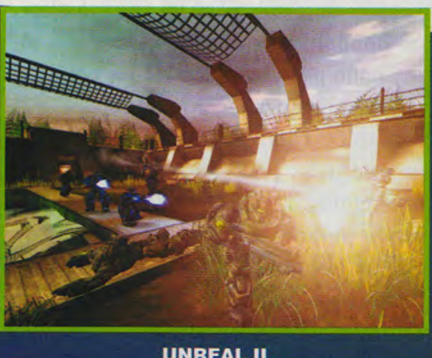
Για να εφαρμόσετε τα παρακάτω cheats, στο παιχνίδι πατήστε το [~] για να εμφανιστεί η κονσόλα εντολών, γράψτε οποιονδήποτε από τους κωδικούς και πατήστε Enter.

- **ALLAMMO:** 999 πυρομαχικά για όλα τα όπλα
- **FLY:** Το φοράς, περπατάς και πετάς!
- **GHOST:** Περνάτε μέσα από τοίχους
- **WALK:** Αν έχετε βάλει το FLY ή το GHOST, σας επαναφέρει στην κανονική κατάσταση
- **GOD:** Σας κάνει άτρωτο
- **INVISIBLE:** Τα κάνει αόρατα!
- **KILLPAWNS:** Σκοτώνει όλα τα τέρατα στην πίστα
- **SLOMO #:** Επιταχύνει ή επιβραδύνει το παιχνίδι ανάλογα με το τι αριθμό θα βάλετε στη θέση του #. Το 1.0 είναι η κανονική ταχύτητα
- **PLAYERSONLY:** Παγώνει το χρόνο. Ξαναδώστε την εντολή για να επανέλθει η ροή του χρόνου
- **BEHINDVIEW 1:** Βλέπετε τον ήρωα από τρίτο πρόσωπο, όπως στο Tomb Raider
- **BEHINDVIEW 0:** Επανέρχεστε στην οπτική πρώτου προσώπου
- **FLUSH:** Αν αρχίσουν να εμφανίζονται περίεργα γραφικά στα textures των τοίχων ή των τεράτων, γράψτε αυτό για να τα διορθώσετε
- **OPEN MAPNAME:** Αντί για MAPNAME βάζετε το όνομα της πίστας στην οποία θέλετε να πάτε, π.χ. OPEN DIG
- **SUMMON #:** Εμφανίζεται μπροστά στα μάτια σας το αντικείμενο που θα γράψετε στη θέση του #





UNREAL



UNREAL II

Αντικείμενα που μπορείτε να κάνετε SUMMON:

- Cow
- Nalirabbit
- nalistatue
- amplifier
- invisibility
- rocket
- grenade
- shieldbelt
- kevlarsuit
- dampener
- forcefield
- dice
- steelbox
- chest
- barrel
- brute
- slith
- fly
- gasbag
- manta
- devilfish titan
- pupae warlord
- tentacle
- skaarjgunner
- skaarjtrooper
- mercenaryelite
- queen

UNREAL II

Αφού θέλατε και το Unreal II, ορίστε! Βέβαια δεν μπορούσαμε να το δώσουμε μαζί με το περιοδικό (εκτός αν ανεχόσασταν μια ξαφνική αύξηση στην τιμή της τάξης των € 30,00), αλλά τα cheats είναι τσάμπα για όλους!

Για να εφαρμόσετε τα παρακάτω cheats, στο παιχνίδι πατήστε το [~] για να εμφανιστεί η κονσόλα εντολών. Επειτα γράψτε BeMyMonkey και πατήστε Enter, καθώς αυτή είναι η εντολή που ενεργοποιεί/απενεργοποιεί την Cheat mode. Στη συνέχεια πληκτρολογήστε οποιαδήποτε από τις εντολές και πατήστε Enter.

- **God:** Είσαι θεός (ήλιος καλοκαιρινός!)
- **Invisible:** Γίνεσαι αόρατος
- **Loaded:** Παίρνεις όλα τα όπλα
- **AllAmmo:** Παίρνεις πυρομαχικά για όλα τα όπλα
- **GodEx(X):** Κάνεις άτρωτο το δοσμένο Actor
- **Phoenix:** Παίρνεις το κοστούμι Phoenix
- **FearMe:** Οι εχθροί σε φοβούνται
- **Ghost:** Περνάς μέσα από τοίχους
- **Fly:** Πετάς
- **Amphibious:** Underwater mode
- **Walk:** Εξουδετερώνει τα Fly, Ghost κ.λπ.
- **SloMo(#):** Το παιχνίδι παίζει σε αργή κίνηση (ανάλογα με τον αριθμό στο #)
- **SetJumpZ(#):** Καθορίζεις το ύψος του άλματος
- **ToggleInfiniteAmmo:** Απειρα πυρομαχικά
- **ToggleReloads:** Δεν χρειάζεται να κάνεις Reload
- **ToggleInvisibility:** Είσαι αόρατος
- **Teleport:** Τηλεμεταφέρεσαι στο σημείο όπου κοιτάς
- **NextLevel:** Περνάς στην επόμενη πίστα
- **Open(x):** Ανοίγεις το χάρτη x
- **ToggleSpeed:** Διπλή ταχύτητα
- **SetSpeed(#):** Καθορίζεις την ταχύτητα του παίκτη
- **ChangeSize(#):** Καθορίζεις το μέγεθος του παίκτη
- **TogglePawnInvulnerability(P):** Κάνεις το δοσμένο pawn αθάνατο
- **Goodies(#, #):** Εμφανίζει μια σειρά από αντικείμενα
- **Sum(x):** Εμφανίζει το αντικείμενο x
- **Actors:** Πλήρης λίστα όλων των Actors χαρακτήρων
- **GotoActor(Name):** Πηγαίνεις στην τοποθεσία του Actor (name)
- **Damage(#, Target):** Κάνεις τη ζημιά που θέτεις στο στόχο target
- **SetHealth(#, Target):** Δίνεις την υγεία που θέτεις στο στόχο Target
- **SetMyHealth(#):** Φτάνεις την υγεία σου στο ποσό που θέλεις

IMPOSSIBLE CREATURES

Για όσους πιστεύετε ότι δεν υπάρχει ζώο που να ονομάζεται Αστακοαρκούδα ή Ταρανδοκαρχαρίας, παίξτε αυτό το ωραίο Strategy και θα αλλάξετε γνώμη. Τώρα αν για οικονομικοκοινωνικούς λόγους δεν μπορείτε να δημιουργήσετε ακριβώς τα πλάσματα που θέλετε, για δοκιμάστε τους κωδικούς που ακολουθούν:



Προκειμένου να ενεργοποιήσετε τα cheats πατήστε [~] για να εμφανιστεί η κονσόλα και γράψτε τον κωδικό, πατώντας Enter αμέσως μετά. Αν το κάνατε σωστά, ένας Henchman θα πει "Somebody's cheating".

- **cheat_coal(9999):** Σας δίνει 9999 κάρβουνο (δεν λειτουργεί με μεγαλύτερους αριθμούς)
- **cheat_electricity(9999):** Σας δίνει 9999 ηλεκτρισμό
- **cheat_buildings:** Σας επιτρέπει να χτίσετε όλα τα κτήρια, χωρίς προαπαιτούμενα
- **cheat_rank:** Σας επιτρέπει να παράγετε ζώα του επόμενου επιπέδου
- **cheat_killself:** Αν νιώθετε ενοχές που κλέψατε στο παιχνίδι, με τον κωδικό αυτό αυτοκτονείτε

LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING

Ο φίλτατος συνάδελφος Νίκος Κόντης δηλώνει πως το παιχνίδι είναι μια απογοήτευση και δεν έχω κανένα λόγο να μην τον πιστέψω. Αν χρειάζεστε περισσότερα χρήματα εντός παιχνιδιού για να γίνει η ζωή σας ευκολότερη, υπάρχει μια κομπίνα που μπορείτε να κάνετε: Στον ανατολικό δρόμο, ακριβώς έξω από το Hobbiton (μετά τον έμπορο που ανταλλάσσει το dagger του για pipeweed), στην



UNREAL II



IMPOSSIBLE CREATURES



LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING

hints & tips

προεξοχή πάνω από τα stumps που καλούν τα elves, υπάρχει ένα σπίτι. Μπείτε μέσα και πηγαίνετε στη βιβλιοθήκη. Πατήστε το action και ένα χρυσό νόμισμα θα εμφανιστεί. Αν βγείτε από το σπίτι και ξαναμπείτε, κάνοντας action στη βιβλιοθήκη θα εμφανιστεί ακόμα ένα νόμισμα. Επαναλάβετε τη διαδικασία μέχρι να έχετε τα χρήματα που θέλετε.

RALLISPORT CHALLENGE

Ιδού τι χρειάζεται να κάνετε για να ξεκλειδώσετε τα μυστικά οχήματα στο καταkαίνουριο αυτό Rally:

- **Citroën Xsara Kit Car:** Βγείτε πρώτος στο Mediterranean Rally.
- **Ford RS 200:** Κατακτήστε την πρώτη θέση σε όλους τους αγώνες Rallicross International.
- **Nissan Micra:** Βγείτε πρώτος στο Pro Rally Cup.
- **Renault 5 Turbo:** Βγείτε πρώτος σε όλους τους αγώνες Ice Racing International Circuit.
- **Saab 9-3 Viggen:** Βγείτε πρώτος σε όλους τους αγώνες Koenig Unlimited.
- **Audi Quattro SI Hill Climb:** Κερδίστε 70.000 πόντους στο παιχνίδι.
- **Audi Quattro SI:** Κερδίστε 40.000 πόντους στο παιχνίδι.
- **Citroën Xsara Rallycross:** Κερδίστε 12.000 πόντους στο παιχνίδι.
- **Ford Focus Rallycross:** Κερδίστε 12.000 πόντους στο παιχνίδι.
- **Lancia Delta Integrale:** Κερδίστε 12.000 πόντους στο παιχνίδι.
- **Lancia Delta S4:** Κερδίστε 40.000 πόντους στο παιχνίδι.
- **Metro ER4:** Κερδίστε 40.000 πόντους στο παιχνίδι.
- **Mitsubishi Lancer EVO 65:** Κερδίστε 12.000 πόντους στο παιχνίδι.
- **Nissan Skyline:** Κερδίστε 12.000 πόντους στο παιχνίδι.
- **Opel Astra T16 4x4:** Κερδίστε 12.000 πόντους στο παιχνίδι.
- **Peugeot 205 T16:** Κερδίστε 40.000 πόντους στο παιχνίδι.
- **Peugeot 405 T16 Hill Climb:** Κερδίστε 70.000 πόντους στο παιχνίδι.
- **Saab 9-3 T16 4x4:** Κερδίστε 12.000 πόντους στο παιχνίδι.
- **Subaru Impreza Hill Climb:** Κερδίστε 12.000 πόντους στο παιχνίδι.
- **Suzuki Grand Vitara PP Special:** Κερδίστε 70.000 πόντους στο παιχνίδι.
- **Toyota Tacoma Hill Climb:** Κερδίστε 70.000 πόντους στο παιχνίδι.
- **Παίξτε τις Hill Climb courses σαν downhill race tracks:** Κερδίστε 100.000 πόντους στο παιχνίδι για να ξεκλειδώσετε την επιλογή "Hill Climb Courses Usable As Downhill Race Track".
- **Οδηγήστε στις δύο ρόδες:** Κρατήστε το [Handbrake], πατήστε ταυτόχρονα [Accelerate] + [Brake] και στρίψτε τις ρόδες δεξιά και αριστερά. Μην το δοκιμάσετε σε πραγματικό αυτοκίνητο!

MEDAL OF HONOUR ALLIED ASSAULT: SPEARHEAD

Οσοι διψάτε για Β' Παγκόσμιο Πόλεμο και ονειρεύεστε ότι κατατροπώνετε τους ναζί με το ένα χέρι δεμένο πίσω από την πλάτη, αυτό το expansion έχει φτιαχτεί ειδικά για εσάς. Τώρα αν τα έχετε βρει σκούρα, δοκιμάστε αυτούς τους κωδικούς και οι γερμανικές στρατιές θα μετανιώσουν που τα έβαλαν μαζί σας...

Για να ενεργοποιήσετε την Cheat Mode, πηγαίνετε σε κάποιο shortcut του παιχνιδιού, κάντε δεξί κλικ → properties και



εκεί που γράφει το path για το εκτελέσιμο αρχείο (c:\program files\... κ.λπ.) στο τέλος προσθέστε τις λέξεις +set developer 1 +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1. Πατήστε ΟΚ και τρέξτε το παιχνίδι από αυτό το shortcut. Εντός του παιχνιδιού πατήστε το [~] για να εμφανιστεί η κονσόλα, γράψτε οποιονδήποτε από τους παρακάτω κωδικούς και πατήστε Enter:

- **dog:** Είστε αθάνατοι
- **fullheal:** Πλήρης υγεία
- **wuss:** Όλα τα όπλα και πυρομαχικά
- **noclip:** Περπατάτε μέσα από τους τοίχους
- **notarget:** Εμφανίζεται η έκδοση του παιχνιδιού
- **listinventory:** Κατάλογος με τα αντικείμενα που έχετε στο inventory
- **tele x y z:** Τηλεμεταφορά σε τοποθεσία
- **coord:** Εμφανίζει τις συντεταγμένες της τοποθεσίας στην οποία βρίσκεστε
- **kill:** Αυτοκτονείτε
- **giveweapon weapons"weapon_name".tik:** Παίρνετε το συγκεκριμένο όπλο
- **toggle cg_3rd_person:** Αλλάζει η κάμερα σε τρίτο πρόσωπο (όπως στο Tomb Raider)

Ονόματα όπλων για το cheat giveweapon weapons"weapon_name".tik

- **Colt 45:** colt45
- **Frag Grenade:** m2frag_grenade
- **Walther P38:** p38





RALLISPORT CHALLENGE



MEDAL OF HONOUR ALLIED ASSAULT: SPEARHEAD

- **Steilhandgranate:** steilhandgranate
- **M1 Garand:** m1_garand
- **Mauser KAR 98K:** kar98
- **Shotgun:** shotgun
- **Bazooka:** bazooka
- **Panzerschreck:** panzerschreck
- **BAR:** bar
- **StG 44:** mp44
- **Thompson:** thompsonsmg
- **MP40:** mp40
- **Springfield '03 Sniper:** springfield
- **KAR98 Sniper:** kar98sniper

BANDITS: PHOENIX RISING

Οσοι αρέσκεστε σε παντηλίκια και ρουκέτες, αυτό είναι το παιχνίδι σας! Αφήστε τους άλλους να παίζουν τα ραλάκια που απλώς τρέχουν γύρω-γύρω. Αν επιθυμείτε οι εντός παιχνιδιού αντίπαλοι να τρώνε τη



σκόνη σας, έχουμε μερικές ιδέες που θα σας βοηθήσουν:

Πηγαίνετε στον κατάλογο όπου έχει εγκατασταθεί το παιχνίδι και βρείτε το αρχείο που ονομάζεται garage.xml (θα το βρείτε στον κατάλογο \bandits\data\profiles\). Κάντε ένα αντίγραφο ασφαλείας για καλό και για κακό και μετά ανοίξτε το αρχείο με το notepad. Από εκεί και πέρα, τροποποιήστε τις γραμμές που θέλετε. Για παράδειγμα, αν θέλετε να έχετε όλα τα όπλα διαθέσιμα από την πρώτη αποστολή, βρείτε τη mission 01 μέσα στο αρχείο και αλλάξτε όπου λέει "no" σε "yes". Επειτα σώστε το αρχείο, ξεκινήστε το παιχνίδι και προσαρμόστε τον οπλισμό σας όπως επιθυμείτε!

BATTLEFIELD: 1942

Εξομοιωτής πολέμου με τα "ούλα" του! Θα σας πρότεινα να το ξανασκεφτείτε πριν να χρησιμοποιήσετε τα cheats, καθώς οι developers του παιχνιδιού έχουν προφανώς πολύ αυξημένο το αίσθημα της δικαιοσύνης. Ετσι, αν χρησιμοποιήσετε cheat, θα έχετε κάποιες ποινές στη βαθμολογία.

Εμφανίστε λοιπόν την κονσόλα του παιχνιδιού, γράψτε κάθε κωδικό και πατήστε Enter για να τον ενεργοποιήσετε. Προσοχή, τα cheats είναι case sensitive, δηλαδή παίζουν ρόλο τα κεφαλαία και μικρά γράμματα.

- **aiCheats.code Tobias.Karlsson:** Είστε αθάνατοι
- **aiCheats.code Jonathan.Gustavsson:** Σκοτώνετε τα bots του εχθρού για ένα μικρό διάστημα
- **aiCheats.code Thomas.Skoldenborg:** Σκοτώνετε τα bots γενικά (δεν δουλεύει πάντα και θα πρέπει να κάνετε load για να εμφανίζονται ξανά).
- **aiCheats.code BotsCanCheatToo:** Τα bots κλέβουν! Για παράδειγμα, τα tanks πάνε πιο γρήγορα, στρατιώτες εξαφανίζονται κάτω από το έδαφος κ.λπ.
- **aiCheats.code TheAllSeeingEyeOfTheAIProgammer:** Αλλάζει τα στατιστικά της A.I.
- **aiCheats.code WalkingIsWayToo Tiresome:** Εμφανίζεστε εκεί όπου είναι η κάμερα (προσοχή, μπορεί να κολλήσει το παιχνίδι με αυτή την εντολή)



STRONGHOLD: CRUSADER

Μαύρη περίοδος της ιστορίας ο Μεσαίωνας και οι σταυροφορίες, αλλά για games είναι πολύ πρόσφορο έδαφος όπως φαίνεται από το Medieval και το Stronghold. Στο expansion pack Crusader οι μισθοφορικές μονάδες κάνουν τη διαφορά. Βεβαίως, τη διαφορά ανάμεσα στη νίκη και την ήττα μπορούν να κάνουν και τα cheats που σας δίνουμε...

Οσο είστε στο κεντρικό μενού του παιχνιδιού, πατήστε ταυτόχρονα [shift]+[alt]+[a] για να ενεργοποιήσετε την cheat mode. Τώρα, στο παιχνίδι δώστε τους εξής συνδυασμούς πλήκτρων ταυτόχρονα:

- **[alt]+[c]:** Ολες οι αποστολές
- **[alt]+[k]:** Ολα χτίζονται δωρεάν (τσάμπα πράγμα!)
- **[alt]+[x]:** 100 μονάδες popularity και επιπλέον 100 μονάδες χρυσού (για όσους δεν μίσησαν ούτε το χρήμα ούτε τη δόξα)

Για να αποκτήσετε επιπλέον Peasants, (πολλούς παραπάνω από τους 24 που είναι το όριό ώστε να αγοράσετε οποιοδήποτε είδος στρατού χρειάζεστε από το Mercenary Post ή τα Barracks) βάλτε τους Quarries (3 peasants ο καθένας) και τα Oxen για ύπνο. Θα υπάρχουν τόσοι παραπάνω στο διαθέσιμο ποσό όταν αγοράζετε Swordsman ή κάτι άλλο. Επειτα μόλις αγοράσετε αυτό που θέλετε, ξυπνήστε τους και θα επιστρέψουν στη δουλειά. Ετσι, δεν θα χρειάζεται να περιμένετε οι Peasants να γεμίσουν το Campfire αν έχετε ανάγκη κάτι άμεσα.

PC





BATTLEFIELD: 1942



STRONGHOLD: CRUSADER

Adventure SOS

ΣΥΝΩΜΟΣΙΕΣ

Το 1ο μέρος της λύσης του παιχνιδιού

Από αυτό το τεύχος ξεκινάμε τη λύση του ΣΥΝΩΜΟΣΙΕΣ - Conspiracies. Πρόκειται για την πρώτη ελληνική προσπάθεια επαγγελματικού επιπέδου, η οποία έχει τις προϋποθέσεις να αντέξει στο διεθνή ανταγωνισμό και όχι μόνο. Για ακόμη μία φορά αξίζουν συγχαρητήρια στην Anima ως εταιρεία, αλλά και προσωπικά στα παιδιά από τη Δράμα γι' αυτή την πολύ μεγάλη προσπάθεια που έκαναν και για τη χαρά που μας έδωσαν. Το ελληνικό adventure ΣΥΝΩΜΟΣΙΕΣ το παρουσιάσαμε στο τεύχος του Ιανουαρίου και το συνιστώ ανεπιφύλακτα σε κάθε φίλο των adventure games.

Λίγα λόγια σχετικά με το χειρισμό του παιχνιδιού. Κινείσαι και στρίβεις με τα arrows πλήκτρα. Ενώ κινείσαι, αν έχεις πατημένο το SHIFT πλήκτρο, τρέχεις. Σώζεις αυτόματα μία θέση πατώντας το πλήκτρο F4. Για να τη φορτώσεις πατάς το πλήκτρο ESCAPE, διαλέγεις το ΠΑΙΚΤΕΣ, κάνεις κλικ στο όνομα που έχεις επιλέξει στην πάνω δεξιά γωνία και εν συνεχεία κάνεις κλικ στο σώσιμο που θέλεις από αυτά που εμφανίζονται στην πάνω αριστερή γωνία. Τώρα πια κάνεις κλικ στην επιλογή ΦΟΡΤΩΣΗ και φορτώνεται η θέση που επιθυμείς. Σημειώστε ότι όποτε θελήσετε να κλείσετε την ειδική οθόνη με τα μενού του παιχνιδιού (ΠΑΙΚΤΕΣ, ΕΠΙΛΟΓΕΣ, CREDITS και ΕΞΟΔΟΣ), απλώς ξαναπατήστε το ESCAPE πλήκτρο.

Γενικά το interface του παιχνιδιού είναι λειτουργικό. Με το αριστερό πλήκτρο του mouse εκτελείς την όποια δράση, ενώ με το δεξί πλήκτρο παίρνεις μία περιγραφή του εν λόγω αντικειμένου (LOOK) ή προσπερνάς τα video sequences, ενώ με το πλήκτρο Spacebar ή το μεσαίο πλήκτρο του mouse ανοιγοκλείνεις το Inventory.

Ιδιαίτερη προσοχή θέλει ο χειρισμός μερικών αντικειμένων, π.χ. το να περιστρέψεις κάποια από αυτά. Η διαδικασία στην περίπτωση αυτή είναι η εξής: Στο Inventory σου κάνεις δεξί κλικ σε ένα αντικείμενο. Αν αυτό έχει ειδική λειτουργία, το Inventory θα κλείσει και θα μείνει στον κέρσορα το συγκεκριμένο αντικείμενο. Τώρα κάνεις σε αυτό αριστερό κλικ με το mouse, ώστε να εμφανιστεί το ειδικό κόκκινο πλαίσιο και πατάς το CTRL πλήκτρο. Κρατώντας το πατημένο και κινώντας αντίστοιχα το mouse επιτυγχάνεις την περιστροφή των αντικειμένων, ώστε να δεις αν κρύβουν κάτι στο πίσω μέρος τους.

Το παιχνίδι ξεκινά με μία πολύ καλή και εμπνευσμένη εισαγωγή, που ανάμεσα στ' άλλα δείχνει τι μπορεί να σου συμβεί μέσα σε ένα πρωινό! Ειλικρινά δεν ξέρω πώς τους ήρθε η ιδέα του καζίνο, αλλά εκτός του ότι είναι πολύ ενδιαφέρουσα, δείχνει από την αρχή το σαρκαστικό χιούμορ του αντι-ήρωα, το οποίο διαπερνά όλο το παιχνίδι. Ο Αγγελος Βούγκας είναι πολύ καλός ακριβώς σε αυτόν το ρόλο.

Ξεκινώντας κάνε δεξί κλικ - με αριστερό κλικ η οθόνη κάνει απλώς PAUSE - και εν συνεχεία κάνε κλικ στην επιλογή Παίκτες. Στο Νέος Παίκτης σβήνεις με το Backspace πλήκτρο το New (κάνοντας πρώτα κλικ σε αυτό) και γράφεις το όνομά σου



Δείγμα του Inventory σου.



Στο άνοιγμα της μαύρης σακούλας, ανάμεσα στα κίτρινα κορδόνια υπάρχει μία κάρτα. Εντοπίστε την και πάρτε την.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη
andreas@compulink.gr

στα ελληνικά (κάνοντας κλικ στο GR αλλάζεις αν θέλεις σε EN - αγγλικά - κ.λπ.), π.χ. Αντρέας. Τώρα πια κάνε κλικ στο Συνέχεια και το παιχνίδι ξεκινάει προβάλλοντας το εισαγωγικό βίντεο.

Κατά τη διάρκεια της εισαγωγής αυτής, στην πρώτη ερώτηση απάντησε με το "Ενάντια στο κατεστημένο" (δεύτερη επιλογή). Στη δεύτερη ερώτηση απάντησε με το "Διατηρείς την ψυχραιμία σου" (δεύτερη επιλογή). Στην τρίτη ερώτηση απάντησε με το "Δέχεσαι ότι λέει την αλήθεια, αλλά δεν ενδίδεις" (δεύτερη επιλογή).

Με το αριστερό πλήκτρο του mouse εκτελείς την όποια δράση, ενώ με το δεξί πλήκτρο παίρνεις μία περιγραφή του εν λόγω αντικειμένου.

Στην τέταρτη και τελευταία ερώτηση απάντησε με το "Του κάνεις παζάρια" (δεύτερη επιλογή).

Το παιχνίδι ξεκινά ουσιαστικά τώρα. Βρίσκεσαι στο σπίτι του Νικ. Καλό είναι να το "εξερευνήσεις" πρώτα, ώστε να εξοικειωθείς με τους χώρους του. Για να μπορέσεις να φύγεις από εδώ πρέπει να φτιάξεις και να πιεις έναν ελληνικό (τούρκικο) καφέ. Βλέπετε, ο φίλος μας ο Νικ είναι μερακλής και δεν γίνεται αλλιώς. Οπως λοιπόν στέκεσαι και βλέπεις την πόρτα του δωματίου σου, στρίψε αριστερά και ανέβα τις σκάλες που οδηγούν στο κρεβάτι και στην τουαλέτα σου. Πάνω πήγαινε προς την πόρτα που βλέπεις στο βάθος. Ανοιξέ την κάνοντας αριστερό κλικ με το mouse (ACTION), μπες μέσα και στο κάτω μέρος του καθρέφτη στα αριστερά κάνε δεξί κλικ με το mouse (LOOK). Βρίσκεις το κουταλάκι. Πάρε το κάνοντας πάνω του αριστερό κλικ με το mouse. Βγες έξω από την τουαλέτα και πλησίασε το κομοδίνο που είναι στα αριστερά του κρεβατιού όπως το κοιτάς από την κάτω μεριά. Κάνε αριστερό κλικ στο πιο κάτω από τα δύο συρτάρια. Βλέπεις ένα χαρτί με κάτι παράξενα σύμβολα. Πάρε το κάνοντας σε αυτό αριστερό κλικ. Κάνε πάλι αριστερό κλικ στο συρτάρι για να το κλείσεις. Πάτα το Spacebar (INVENTORY) και κάνε δεξί κλικ στο σημείωμα που μόλις βρήκες. Χμ... ένα σημείωμα που περιέχει έναν κώδικα. Κάνε το γύρο του κρεβατιού και πήγαινε στο κομοδίνο που είναι από τη δεξιά μεριά. Κάνε αριστερό κλικ στο πιο πάνω από τα δύο συρτάρια. Κάνε δεξί κλικ στο αντικείμενο που βλέπεις (κονκάρδα). Κάνε πάλι αριστερό κλικ στο συρτάρι για να το κλείσεις. Πάτα το Spacebar (INVENTORY) και κάνε δεξί κλικ στην κονκάρδα που μόλις βρήκες. Χμ... η Ανίτα.

Τώρα κατέβα κάτω και γύρνα προς την κουζίνα. Κάνε αριστερό κλικ στο πιο δεξιά ντουλάπι όπως κοιτάς. Στο κάτω μέρος του βλέπεις ένα αντικείμενο. Κάνε δεξί κλικ σε αυτό. Είναι το μπρίκι της γιαγιάς σου. Κάνε αριστερό κλικ σε αυτό για να το πάρεις (βλέπεις και ένα video sequence). Κάνε κλικ στο ντουλάπι για να το κλείσεις. Στρίψε λίγο αριστερά και πήγαινε στη δεξιά γωνία του δωματίου όπως μπαίνεις. Στο δεξί τοίχο, βλέπεις κάτι παράξενα X και O. Στην πραγματικότητα αυτά είναι μικρά συρτάρια. Από αυτά πρέπει να πάρεις τρία αντικείμενα, την κάρτα Vidphone, τις βιταμίνες του φυτού (Νιόνιου) και το χάρτη σου.

1. Για να βρεις το χάρτη κάνεις κλικ στο πιο πάνω και αριστερό X όπως κοιτάς. Ανοίγει το κάτω δεξιά συρτάρι που έχει μέσα το χάρτη σου. Πάρε τον.

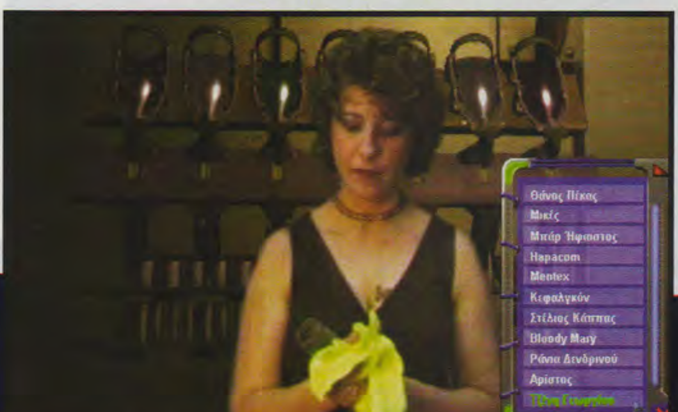
2. Για να βρεις την κάρτα Vidphone κάνεις κλικ στο πιο αριστερό O στη δεύτερη από πάνω σειρά όπως κοιτάς. Ανοίγει το δεύτερο από τα αριστερά συρτάρι στη δεύτερη από κάτω σειρά που έχει μέσα την κάρτα Vidphone. Πάρε την.

3. Για να βρεις τις βιταμίνες του φυτού (Νιόνιου) κάνεις κλικ στο πιο αριστερό X στην τρίτη από πάνω σειρά όπως κοιτάς (επειδή όλες οι σειρές είναι πέντε, η τρίτη από πάνω σειρά είναι και η μεσαία σειρά). Ανοίγει το πρώτο από τα αριστερά συρτάρι στη δεύτερη από κάτω σειρά όπου βρίσκονται οι βιταμίνες του φυτού. Πάρε τες.

Στρίψε αντίθετα και πήγαινε στο στρογγυλό τραπεζάκι με τον υπολογιστή. Από αυτόν πάρε τα δύο fax που βλέπεις κάνοντας αριστερό κλικ σε καθένα από αυτά και μετά πάτα το Spacebar (INVENTORY). Κάνε δεξί κλικ στα δύο fax για να τα διαβάσεις. Το ένα είναι από τον Θάνο Πέκα, ο οποίος θέλει να δει τον κήπο στο ΙΔΡΥΜΑ. Το άλλο είναι ένα κρυπτογραφημένο fax. Κάνε αριστερό κλικ σε αυτό ώστε να "μείνει" στον κέρσορα και μετά κάνε κλικ τον κέρσορα πάνω στο σημείωμα με τον κώδικα. Αποκρυπτογραφείς το fax. Διάβασέ το κάνοντας δεξί κλικ σε αυτό. Είναι από την Ανίτα, η οποία σου γράφει να προσέχεις



Δείγμα του χάρτη στον οποίο καταγράφονται οι τοποθεσίες που μαθαίνεις και μέσω του οποίου κινείσαι.



Μιλώντας με την Bloody Mary. Δείγμα του interface των ομιλιών του παιχνιδιού.

Adventure SOS

τον αδελφό της, μια και κάτι κακό πρέπει να συμβαίνει. Κλείσε το Inventory σου (SPACEBAR) και κάνε κλικ στα δύο μωβ αντικείμενα που προεξέχουν από το τραπέζι. Στην πραγματικότητα είναι ένα συρτάρι και το ανοίγεις. Κάνε δεξί κλικ στην ατζέντα που βλέπεις μέσα. Περιέχει τα τηλέφωνά σου. Κάνε αριστερό κλικ σε αυτήν για να την πάρεις και εν συνεχεία κάνε αριστερό κλικ στο συρτάρι για να το κλείσεις.

Παρατήρησε ότι πάνω στο τραπέζι υπάρχει ένα φλιτζάνι καφέ. Δυστυχώς, δεν μπορείς να το σηκώσεις (γιατί άραγε;).

αριστερή γωνία του δωματίου όπως μπαίνεις). Κάνε αριστερό κλικ στο πιο πάνω και αριστερό από τα τέσσερα ντουλάπια που βλέπεις μπροστά σου. Το ανοίγεις και βλέπεις ένα αντικείμενο. Κάνε δεξί κλικ. Σε αυτό είναι ένας ελληνικός καφές (μάρκας Ο ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ). Κάνε αριστερό κλικ για να τον πάρεις και έπειτα κάνε αριστερό κλικ στο ντουλάπι για να το κλείσεις. Στρίψε λίγο αριστερά και κάνε κλικ στο jacket σου. Πέφτει κάτι κάτω. Κοίτα προς τα κάτω και κάνε δεξί κλικ σε αυτό στο πάτωμα. Είναι η ζάχαρη! Πάρ' την κάνοντας πάνω της αριστερό κλικ.

Απ' όλα όσα χρειάζονται για να φτιάξεις καφέ, σου λείπει το νερό. Όσο και αν ψάξεις στο διαμέρισμα, νερό δεν θα



Ανοίγοντας με το μικρό κλειδί το ξύλινο κουτί που είναι δίπλα στην τηλεόραση, στο σπίτι της Τζένης.



Βρίσκοντας την τέταρτη κατά σειρά τσίχλα στα σκαλιά της εξέδρας εκτόξευσης.

Εδώ πρέπει να έρθεις αργότερα και να βάλεις τον καφέ που θα φτιάξεις. Άνοιξε το Inventory σου πατώντας το πλήκτρο Spacebar. Κάνε δεξί κλικ στην ατζέντα και βλέπεις το τηλέφωνο του Θάνου (555-68-374-639). Κλείσε το Inventory σου, στρίψε αντίθετα και πήγαινε προς τη γωνία του δωματίου που βλέπεις μπροστά σου (πάνω

βρεις πουθενά, παρά μόνο σε ένα μέρος, στο μικρό ενυδρείο του ψαριού που υπάρχει στο αριστερό άκρο της βιβλιοθήκης όπως κοιτάς.

➤ **ΣΧΟΛΙΟ 1:** *Αυτός για μένα είναι ο "χειρότερος - πιο αδύνατος" γρίφος του παιχνιδιού, αλλά τι να κάνουμε;*

Κάνε δεξί κλικ στο μικρό ενυδρείο. Άνοιξε το Inventory σου πατώντας το πλήκτρο SPACEBAR, κάνε αριστερό κλικ στο μπρίκι του καφέ και μετακίνησε τον κέρσορα-μπρίκι έξω από το Inventory. Αυτό θα κλείσει από μόνο του. Κάνε τώρα αριστερό κλικ τον κέρσορα-μπρίκι πάνω στο μικρό ενυδρείο και γεμίζεις το μπρίκι με το νερό. Βλέπεις στο ενυδρείο τη στάθμη του νερού να χαμηλώνει. Τώρα φύγε και πήγαινε πάλι προς την κουζίνα.

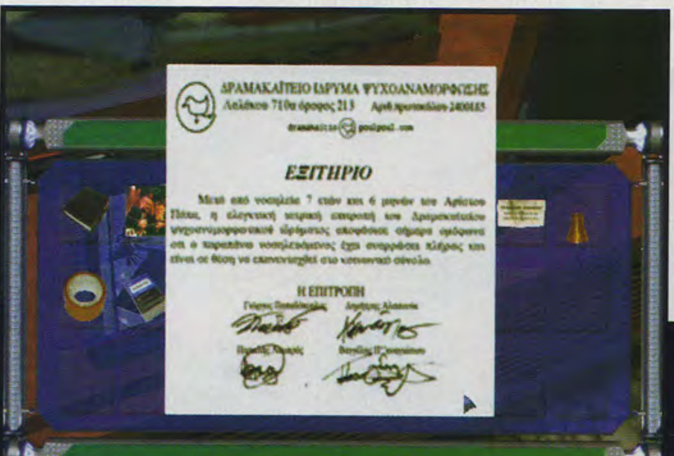
Άνοιξε το Inventory σου πατώντας το πλήκτρο SPACEBAR, κάνε αριστερό κλικ στο κουταλάκι και εν συνεχεία κάνε αριστερό κλικ τον κέρσορα-κουταλάκι πάνω στον καφέ. Κάνε τώρα αριστερό κλικ πάνω στον καφέ-κουταλάκι και εν συνεχεία αριστερό κλικ τον κέρσορα καφέ-κουταλάκι πάνω στο μπρίκι. Κάνε αριστερό κλικ στη ζάχαρη και έπειτα αριστερό κλικ τον κέρσορα-ζάχαρη πάνω στο μπρίκι-καφέ-κουταλάκι. Τώρα πια κάνε κλικ στο μπρίκι-καφέ-κουταλάκι-ζάχαρη και μετακίνησε τον εν λόγω κέρσορα έξω από το Inventory ώστε αυτό να κλείσει. Τώρα κάνε κλικ τον κέρσορα μπρίκι-καφέ-κουταλάκι-ζάχαρη στην κουζίνα και βλέπεις ένα βίντεο όπου ψήνεις τον καφέ.

Φύγε και πήγαινε στο τραπεζάκι με τον υπολογιστή, εκεί όπου είδες το φλιτζάνι του καφέ. Από το Inventory πάρε το μπρίκι με τον καφέ και κάνε τον κλικ στο φλιτζάνι. Το γεμίζεις. Κάνε τώρα κλικ στο φλιτζάνι και ο μερακλής Νικ θα πιει επιτέλους τον βαρύ και πολυπόθητο καφέ του...

Τώρα πια ήρθε η ώρα να φύγεις από το διαμέρισμά σου. Πήγαινε στην πόρτα, κάνε αριστερό κλικ για να την ανοίξεις και βγες έξω. Στρίψε δεξιά, προχώρησε προς τα κάτω το διάδρομο και στο τελευταίο άνοιγμα



Ο πιο "τρελός" γρίφος. Πετάς τη σκούπα και ακινητοποιείς την πόρτα, προτού αυτή κλείσει. Ευτυχώς που δεν σε αντιλαμβάνεται η Τζένη καθώς φεύγει.



Χμ... χαρτί από ίδρυμα για τον Αρίστο Πάκα... Καλό, αλλά δεν σου χρησιμεύει πουθενά στο παιχνίδι, εκτός από το ότι μαθαίνεις σημαντικές πληροφορίες γι' αυτόν.





Οι περίφημοι BluesWire εν δράσει και το CD με το αυτόγραφό τους.

προς τα αριστερά, στρίψε αριστερά. Στο πρώτο άνοιγμα προς τα δεξιά στρίψε δεξιά και μπροστά σου είναι το ασανσέρ. Κάνε ένα SAVE πριν να φύγεις από εδώ πατώντας το πλήκτρο F4.

Κάνε κλικ στο ασανσέρ και στο χάρτη που θα εμφανιστεί και με τη μέθοδο του drag & move μετακίνησε τον τετράπλευρο χάρτη προς τα αριστερά. Στο χάρτη με τις δύο κόκκινες κουκκίδες πήγαινε τον κέρσορα πάνω τους. Η μία κουκκίδα αντιστοιχεί στο σπίτι σου και η άλλη στο ραντεβού με τον Πέκα. Κάνε κλικ σε αυτήν.

Βλέπεις ένα βίντεο όπου πας στο πάρκο και ο αστυνομικός Πέκας σου μιλάει για το κλεφτρόνι-χαφιέ Μικέ που βρέθηκε νεκρός πίσω από το μπαράκι Ηφαιστος. Σου αναθέτει τη δουλειά, γιατί εσύ θα περάσεις σχετικά απαρατήρητος, ενώ οι άντρες του είναι γνωστοί. Σου λέει την υποψία του ότι πρέπει να πρόκειται για διαμάχη-πόλεμο των δύο μεγάλων φαρμακευτικών εταιρειών, Mentex και Hapacom. Την υπόθεση έχει αναλάβει επίσημα ο Στέλιος Κάππας. Σου δίνει μία επιταγή με χίλια credits προκαταβολή. Ο Πέκας φεύγει και ενώ ανοίγεις την επιταγή, πέφτει κάτω μία φωτογραφία της Τζούλιας, της γυναίκας του Θάνου. Μαζεύεις τη φωτογραφία... και το παιχνίδι συνεχίζει έξω από το διαμέρισμά σου.

Μην μπεις μέσα, αλλά άνοιξε το Inventory σου. Κάνε δεξί κλικ στη φωτογραφία της Τζούλιας. Το Inventory σου κλείνει και η φωτογραφία μένει στο κέντρο της οθόνης μέσα σε ένα κόκκινο πλαίσιο. Πίσω της υπάρχει μία σημαντική ημερομηνία. Πάτα το CTRL πλήκτρο και κρατώντας το πατημένο και με τη μέθοδο του drag & move περίστρεψε τη φωτογραφία, ώστε να δεις στο πίσω μέρος της την ημερομηνία 25/11/2059. Τώρα φύγε και ξαναπήγαινε στο ασανσέρ. Κάνε πάλι SAVE και κλικ σε αυτό. Στο χάρτη θα έχει εμφανιστεί η τοποθεσία του μπαρ Ηφαιστος. Κάνε κλικ εκεί και θα μεταφερθείς στο μπαρ όπου θα δεις ένα βίντεο με το εξαιρετικό γκρουπ BluesWire να παίζει (είναι πράγματι πολύ καλοί, πρόσφατα τους είδα σε μία εμφάνισή τους!). Μετά το βίντεο μπορείς να εξερευνήσεις το μπαρ.

Οπως είσαι γύρνα δεξιά και θα δεις ότι στην κρεμάστρα υπάρχει μία τραγιάσκα. Πήγαινε και πάρε την. Πήγαινε στην μπάρα που είναι στα δεξιά του μπαρ. Στην αριστερή άκρη της θα δεις τρεις τσίχλες. Πήγαινε και πάρε και τις τρεις, μία-μία. Γύρνα προς τα δεξιά και προχώρησε σύρριζα στην μπάρα. Λίγο πριν από την άκρη πίσω από μία διακοσμητική "πλάκα" του μπαρ θα δεις ένα μικρό κομμάτι άσπρο χαρτί. Κάνε δεξί κλικ σε αυτό και εν συνεχεία αριστερό για να το πάρεις. Ανοιξε το Inventory σου και κάνε κλικ στην κάρτα που βρήκες. Είναι μία κάρτα κλειδαρά.

Προχώρησε προς το μέρος που παίζει η μπάντα. Ανέβα πάνω και κάνε κλικ στον τραγουδιστή τους. Βλέπεις ένα βίντεο. Από τις τρεις επιλογές διάλεξε την τελευταία ("Είσαι απελπισμένος..."). Βλέπεις ένα ακόμη βίντεο, όπου οι BluesWire σου δίνουν ένα CD στο οποίο υπογράφουν. Από ένα τραπεζάκι μπορείς να πάρεις ένα αναμνηστικό κουβέρ, αλλά δεν βρήκα να χρησιμεύει σε τίποτα. Πήγαινε στην μπαργούμαν (Bloody Mary) και μίλησέ της. Στην αρχή επίλεξε τη δεύτερη απάντηση ("Απευθείας στο ψητό") και μετά πάλι τη δεύτερη ("Φιλότιμο και καλή καρδιά"). Μιλάς με την Bloody Mary. Ρώτησέ την για όλα, ένα-ένα προσεκτικά. Ρωτώντας για τον Μικέ μαθαίνεις για τη Ράνια Δενδρινού. Ρωτώντας για τη Ράνια Δενδρινού μαθαίνεις για τον Αρίστο. Ρωτώντας για τον Αρίστο μαθαίνεις για την Τζένη Γεωργίου και πού μένει (η τοποθεσία καταγράφεται αυτόματα στο χάρτη του παιχνιδιού).

Δεν έχεις να κάνεις κάτι άλλο εδώ, γι' αυτό φύγε και βγες έξω από το μπαρ. Θα ενεργοποιηθεί ο χάρτης του παιχνιδιού. Κάνε κλικ στην τοποθεσία "Σπίτι Τζένης" (λίγο πιο αριστερά από αυτήν του μπαρ Ηφαιστος) και θα μεταφερθείς εκεί. Προ-



Την πρώτη φορά στο σπίτι της Τζένης θα μπεις μόνο αν έχεις την τραγιάσκα από το μπαρ Ηφαιστος.



Οι τσίχλες που παίρνεις από το μπαρ Ηφαιστος.

χώρησε προς το βάθος και στρίψε προς τη δεύτερη στα αριστερά πόρτα όπως κοιτάς. Αυτό είναι το διαμέρισμα της Τζένης. Κάνε αριστερό κλικ στο κουδούνι και την πρώτη φορά που της μιλάς επίλεξε τη δεύτερη απάντηση ("Λες Ψέματα"). Δεν σου μιλά. Εχοντας οπωσδήποτε μαζί σου την τραγιάσκα από το μπαρ, ξαναχτύπησε το κουδούνι. Βλέπεις ένα βίντεο όπου τη φοράς. Διάλεξε την τρίτη απάντηση ("Λες Ψέματα"). Της λες ψέματα ότι είσαι ο αντικαταστάτης του επιστάτη, σου ανοίγει, μπαίνεις μέσα, αλλά μόλις της λες την αλήθεια και τι γυρεύεις, σου μιλάει για λίγο, σου λέει για το μπαρ ΠΑΛΑΤΙΝΟ (η τοποθεσία καταγράφεται στο χάρτη σου), για τον Αρίστο και τη Ράνια. Βγαίνεις έξω από το διαμέρισμά της.

Πρέπει να ψάξεις το διαμέρισμά της, αλλά πώς; Στρίψε δεξιά και κάνε κλικ στο κουδούνι της πόρτας που είναι ακριβώς απέναντι από το διαμέρισμα της Τζένης. Είναι το δωματιάκι της καθαρίστριας.

Μπες μέσα και άνοιξε το κουτί που είναι μπροστά σου. Μέσα σε αυτό βλέπεις ένα πανί. Πάρ' το. Από κάτω βλέπεις ένα σελοτέιπ. Πάρ' το και αυτό και ρίξε κάτω το πανί, μια και δεν σου χρειάζεται. Γύρισε αντίθετα και θα δεις ανάμεσα στα άλλα και μία πράσινη σκούπα. Πάρ' την. Πλησίασε προς το διάδρομο χωρίς να βγεις από το δωματιάκι. Ανοιξε το Inventory σου και πάρε από αυτό τη σκούπα. Βγάλ' την έξω από το Inventory και κάνε την κλικ στο διάδρομο μπροστά από το διαμέρισμα της Τζένης. Θα δεις ένα βίντεο με την Τζένη να φεύγει, η πόρτα πίσω της να κλείνει και λίγο πριν να κλείσει, εσύ να πετάς τη σκούπα στο άνοιγμα, να μαγκώνεις την πόρτα και επιτέλους να βρίσκεσαι μόνος στο διαμέρισμα της Τζένης.

➤ΣΧΟΛΙΟ 2: *Εξυπνη ιδέα, αλλά από πλευράς ρεαλισμού είναι αρκετά "κουφός" γρίφος.*

Προχώρησε μπροστά όπως κοιτάς και κάνε αριστερό κλικ στο ντουλάπι στα αριστερά της τηλεόρασης όπως κοιτάς. Μέσα βλέπεις ένα βαλιτσάκι που αν είσαι κοντά του, θα δεις ότι στο πάνω μέρος γράφει BuSyMaN. Είναι κλειδωμένο με έναν κωδικό. Πώς το ανοίγεις; Την πρώτη φορά που έπαιξα το παιχνίδι, όσο και αν σας φανεί παράξενο, βρήκα τον κωδικό στην τύχη. Γυρνούσα τις τρεις ροδέλες και τυχαία σχημάτισα τον αριθμό 734, ο οποίος ξεκλειδώνει τη βαλίτσα. Αργότερα μόνο έμαθα πώς βγαίνει αυτός ο αριθμός. Προσέξτε ότι η λέξη BuSyMaN, που υπάρχει στο πάνω μέρος, αποτελείται από 7 γράμματα (το πρώτο νούμερο) και ότι από αυτά τα 3 είναι φωνήεντα (το δεύτερο νούμερο) και τα 4 σύμφωνα (το τρίτο νούμερο).

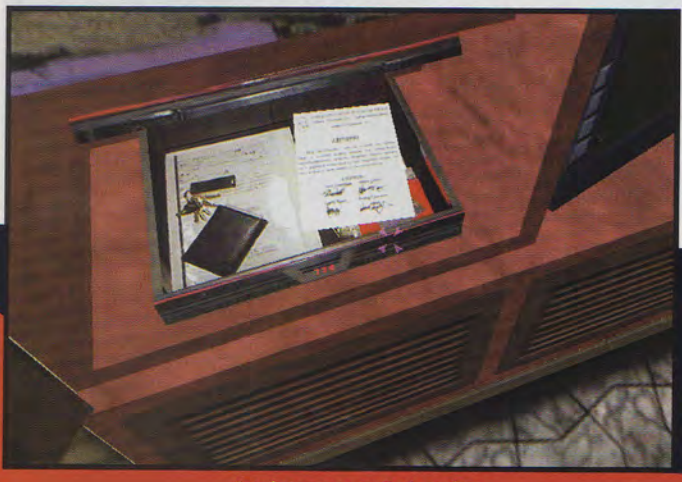
➤ΣΧΟΛΙΟ 3: *Ομολογουμένως ένας πολύ δύσκολος γρίφος που θυμίζει κορυφαίο Puzzle, απ' αυτά που συναντάμε σε adventures στυλ Myst.*

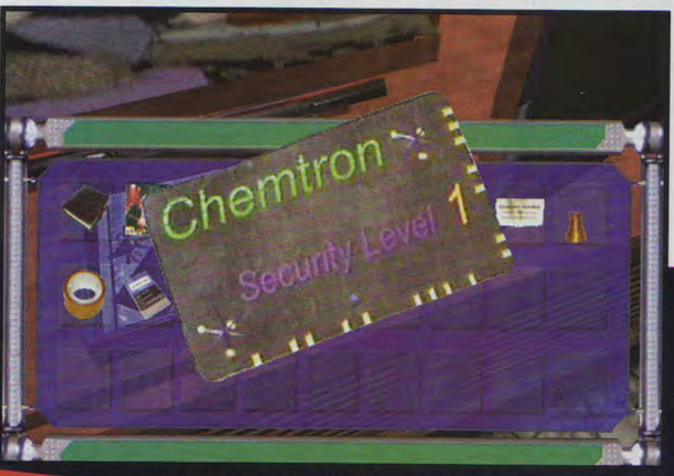
Πάρε το έγγραφο που βλέπεις στα δεξιά. Από κάτω βλέπεις μία κάρτα. Πάρε την και άφησε το έγγραφο αφού είναι άχρηστο (είναι ένα εξιτήριο από το Δραμακαΐτειο Ιδρυμα Ψυχοαναμόρφωσης). Πήγαινε στον καναπέ που είναι στα δεξιά σου και πρόσεξε ότι κάτι άσπρο ξεχωρίζει πίσω από το μπλε μαξιλαράκι. Κάνε κλικ στο μπλε μαξιλαράκι και το μετακινείς στο πλάι. Πίσω του ανακαλύπτεις ένα σουτιέν. Πάρε το. Κάνε το γύρο του μικρού ημιδιαφανούς τραπεζιού και πήγαινε από την άλλη μεριά του καναπέ, όπου στη γωνία υπάρχει ένα μικρό κομοδίνο. Ανοιξέ το. Αν βλέπεις υπό σωστή γωνία (εν ανάγκη κάνε λίγο πίσω), θα δεις ένα αντικείμενο μέσα σε αυτό. Κάνε αριστερό κλικ για να το πάρεις. Ανοιξε το Inventory σου και κάνε δεξί κλικ σε αυτό. Είναι είδη ραπτικής, από τα οποία παίρνεις και κρατάς το ψαλιδάκι.

Φύγε και πήγαινε προς την εξώπορτα. Στρίψε δεξιά και πήγαινε προς την πόρτα ευθεία μπροστά. Ανοιξέ την. Είναι η τουαλέτα. Στο πάτωμα, ανάμεσα στην τουαλέτα

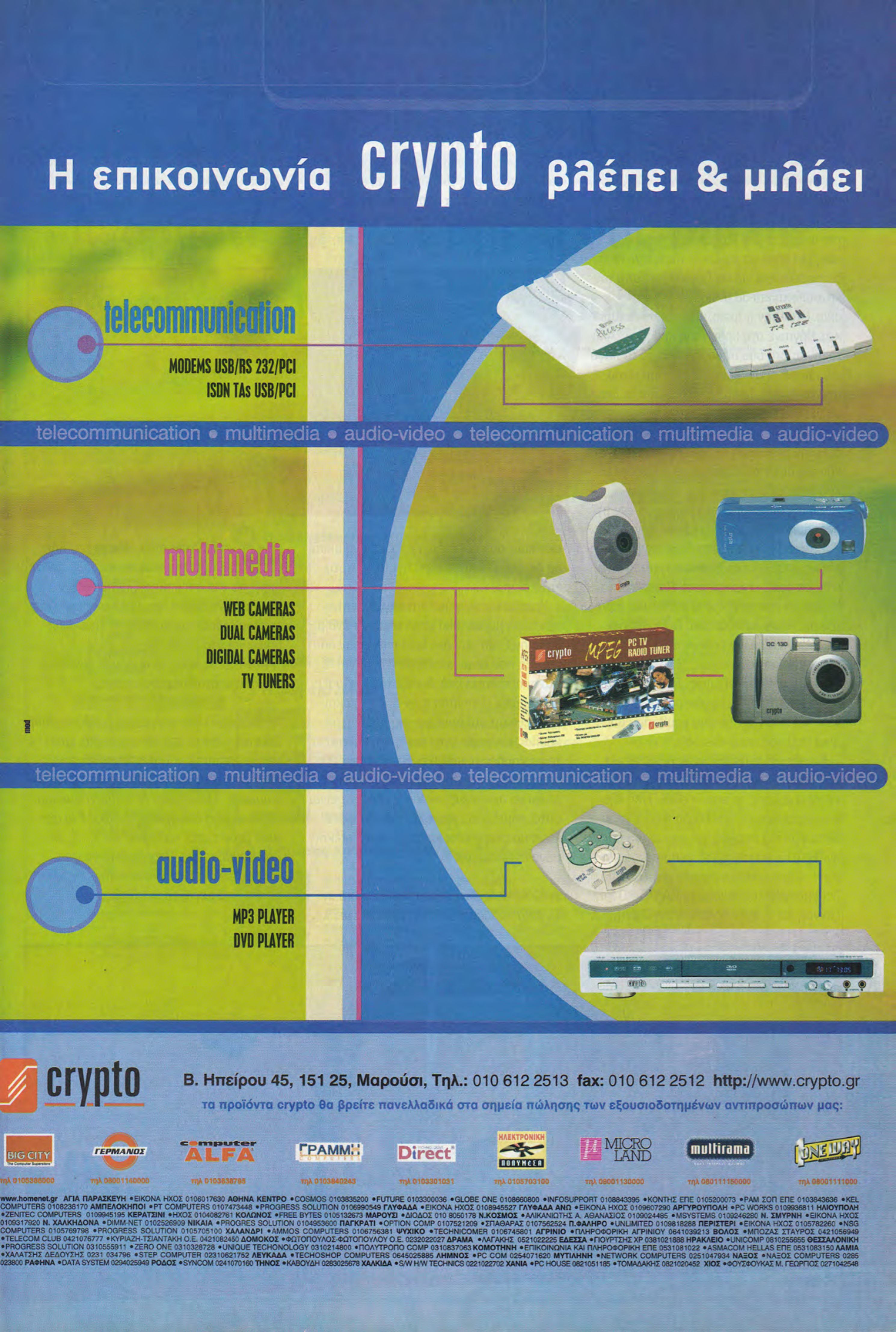

Ψήνοντας τον περίφημο καφέ σου.


Βρίσκοντας το σουτιέν στον καναπέ.


Ανοίγοντας το βαλιτσάκι.



Βρίσκοντας την κάρτα της Chemtron.



Η επικοινωνία crypto βλέπει & μιλάει
telecommunication
MODEMS USB/RS 232/PCI
ISDN TAs USB/PCI
ISDN TA 128
telecommunication • multimedia • audio-video • telecommunication • multimedia • audio-video
multimedia
WEB CAMERAS
DUAL CAMERAS
DIGIDAL CAMERAS
TV TUNERS
crypto MPEG PC TV RADIO TUNER
DC 130
telecommunication • multimedia • audio-video • telecommunication • multimedia • audio-video
audio-video
MP3 PLAYER
DVD PLAYER
crypto
Β. Ηπείρου 45, 151 25, Μαρούσι, Τηλ.: 010 612 2513 fax: 010 612 2512 http://www.crypto.gr
τα προϊόντα crypto θα βρείτε πανελλαδικά στα σημεία πώλησης των εξουσιοδοτημένων αντιπροσώπων μας:
BIG CITY The Computer Superstore
τηλ 0105386000
ΓΕΡΜΑΝΟΣ
τηλ 08001140000
computer ALFA
τηλ 0103838795
ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS
τηλ 0103840243
Direct
τηλ 0103301031
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΠΟΛΥΜΕΣΑ
τηλ 0105703100
MICRO LAND
τηλ 08001130000
multirama
τηλ 080111150000
ONE WAY
τηλ 08001111000
www.homenet.gr ΑΓΙΑ ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ •ΕΙΚΟΝΑ ΗΧΟΣ 0106017630 ΑΘΗΝΑ ΚΕΝΤΡΟ •COSMOS 0103835200 •FUTURE 0103300036 •GLOBE ONE 0108660800 •INFOSUPPORT 0108843395 •ΚΟΝΤΗΣ ΕΠΕ 0105200073 •PAM ΣΟΠ ΕΠΕ 0103843636 •KEL COMPUTERS 0108238170 ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ •PT COMPUTERS 0107473448 •PROGRESS SOLUTION 0106990549 ΓΛΥΦΑΔΑ •ΕΙΚΟΝΑ ΗΧΟΣ 0108945527 ΓΛΥΦΑΔΑ ΑΝΩ •ΕΙΚΟΝΑ ΗΧΟΣ 0109607290 ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ •PC WORKS 0109936811 ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ •ZENITEC COMPUTERS 0109945195 ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ •ΗΧΟΣ 0104082761 ΚΟΛΩΝΟΣ •FREE BYTES 0105132673 ΜΑΡΟΥΣΙ •ΔΙΟΔΟΣ 010 8050178 Ν.ΚΟΣΜΟΣ •ΑΛΙΚΑΝΙΩΤΗΣ Α. ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ 0109024485 •MSYSTEMS 0109246280 Ν. ΣΜΥΡΝΗ •ΕΙΚΟΝΑ ΗΧΟΣ 0109317920 Ν. ΧΑΛΚΗΔΟΝΑ •DIMM-NET 0102526909 ΝΙΚΑΙΑ •PROGRES SOLUTION 0104953600 ΠΑΓΚΡΑΤΙ •OPTION COMP 0107521209 •ΣΠΑΘΑΡΑΣ 0107562524 Π.ΦΑΛΗΡΟ •UNLIMITED 0109818288 ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ •ΕΙΚΟΝΑ ΗΧΟΣ 0105782260 •NSG COMPUTERS 0105769798 •PROGRESS SOLUTION 0105705100 ΧΑΛΑΝΔΡΙ •AMMOS COMPUTERS 0106756381 ΨΥΧΙΚΟ •TECHNICOMER 0106745801 ΑΓΡΙΝΙΟ •ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΑΓΡΙΝΙΟΥ 0641039213 ΒΟΛΟΣ •ΜΠΟΖΑΣ ΣΤΑΥΡΟΣ 0421056949 •TELECOM CLUB 0421076777 •ΚΥΡΙΑΖΗ-ΤΣΙΑΝΤΑΚΗ Ο.Ε. 0421082450 ΔΟΜΟΚΟΣ •ΦΩΤΟΠΟΥΛΟΣ-ΦΩΤΟΠΟΥΛΟΥ Ο.Ε. 0232022027 ΔΡΑΜΑ •ΛΑΓΑΚΗΣ 0521022225 ΕΔΕΣΣΑ •ΠΟΥΡΤΣΗΣ ΧΡ 0381021888 ΗΡΑΚΛΕΙΟ •UNICOMP 0810255655 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ •PROGRESS SOLUTION 0310555911 •ZERO ONE 0310328728 •UNIQUE TECHONOLOGY 0310214800 •ΠΟΛΥΤΡΟΠΟ COMP 0310837063 ΚΟΜΟΤΗΝΗ •ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΕΠΕ 0531081022 •ASMACOM HELLAS ΕΠΕ 0531083150 ΛΑΜΙΑ •ΧΑΛΑΤΣΗΣ ΔΕΔΟΥΣΗΣ 0231 034796 •STEP COMPUTER 02310621752 ΛΕΥΚΑΔΑ •TECHOSHOP COMPUTERS 0645025885 ΛΗΜΝΟΣ •PC COM 0254071620 ΜΥΤΙΛΗΝΗ •NETWORK COMPUTERS 0251047934 ΝΑΞΟΣ •ΝΑΞΟΣ COMPUTERS 0285023800 ΡΑΦΗΝΑ •DATA SYSTEM 0294025949 ΡΟΔΟΣ •SYNCOM 0241070160 ΤΗΝΟΣ •ΚΑΒΟΥΔΗ 0283025678 ΧΑΛΚΙΔΑ •S/W H/W TECHNICS 0221022702 ΧΑΝΙΑ •PC HOUSE 0821051185 •ΤΟΜΑΔΑΚΗΣ 0821020452 ΧΙΟΣ •ΦΟΥΣΦΟΥΚΑΣ Μ. ΓΕΩΡΓΙΟΣ 0271042548

Adventure SOS

και στο μπάνιο, υπάρχει μία βεντούζα ξεβουλώματος. Πάρε την. Φύγε και πήγαινε δίπλα στην κουζίνα. Ανοιξε το πάνω μέρος του ψυγείου, τον καταψύκτη, όπου βλέπεις μία θήκη με παγάκια. Περίμενε λίγα δευτερόλεπτα για να ξεκολλήσει από τον καταψύκτη και θα μπορέσεις να την πάρεις. Οταν την πάρεις, κλείσε τον καταψύκτη. Πήγαινε στη βρύση της κουζίνας. Από το Inventory σου πάρε τη θήκη με τα παγάκια και κάνε την κλικ στο νιπτήρα κάτω από τη βρύση. Τώρα πια κάνε κλικ τη βρύση για να την ανοίξεις. Το νερό λιώνει τα παγάκια. Κλείσε τη βρύση και παρατήρησε ότι στην παγοθήκη υπάρχει κάτι. Κάνε δεξί κλικ σε αυτό και βλέπεις ότι είναι ένα μικρό κλειδί. Πάρε το.

Φύγε και πήγαινε στα ράφια με την τηλεόραση, δίπλα από εκεί όπου βρήκες το BuSyMaN βαλιτσάκι. Στα δεξιά της τηλεόρασης υπάρχει ένα ξύλινο κουτάκι. Κάνε κλικ σε αυτό, είναι κλειστό. Πάρε από το Inventory σου το μικρό κλειδάκι και κάνε το κλικ πάνω στο κουτάκι. Το ξεκλειδώνεις. Κάνε κλικ για τελευταία φορά πάνω στο κουτί και το ανοίγεις. Μέσα είναι άδειο, δεν πειράζει όμως. Τη σημασία του θα την καταλάβεις αργότερα. Ετσι γλιτώνεις και από τον κόπο να κουβαλάς συνέχεια το μικρό αυτό κλειδάκι.

Καιρός να φύγεις από το διαμέρισμα της Τζένης, μια και δεν έχεις τίποτε άλλο να κάνεις προς το παρόν εδώ. Βγες έξω και πήγαινε προς την έξοδο του κτηρίου. Βγες έξω και περνάς στο χάρτη του παιχνιδιού. Γύρνα τον προς τα αριστερά και στην οθόνη που είναι και το σπίτι σου θα δεις μία νέα τοποθεσία, το ΠΑΛΑΤΙΝΟ (μην ξεχνάς ότι σ' την αποκάλυψε η Τζένη). Κάνε κλικ στην τοποθεσία αυτή και μεταφέρεσαι στο ΠΑΛΑΤΙΝΟ.

Φτάνοντας εκεί στρίψε όλο αριστερά και πήγαινε προς το βάθος, εκεί όπου υπάρχει μία εξέδρα προσγείωσης. Στην πίσω μεριά υπάρχει μία σκάλα που οδηγεί πάνω στην εξέδρα. Στο δεύτερο μέρος των σκαλιών, αν προσέξεις καλά, σε ένα σκαλί θα δεις μία τσίχλα. Πάρε την (η τέταρτη κατά σειρά).

Κατέβα κάτω, φύγε και πήγαινε στην αριστερή μεριά, εκεί όπου υπάρχει ένα μικρό αδιέξοδο στενάκι. Εκεί υπάρχουν δύο πόρτες που είναι κλειδωμένες. Πήγαινε στο σκουπιδοτενεκέ. Ανοιξέ τον και ψάξε καλά μέσα. Πλησίασε στην άκρη του και πρόσεξε ότι στο άνοιγμα της μαύρης σακούλας ανάμεσα στην άκρη της και στα κίτρινα κορδόνια, υπάρχει ένα αντικείμενο που μόλις φαίνεται. Κάνε δεξί κλικ εκεί μέχρι να ακούσεις τον Νικ να λέει "τι είναι αυτό, σημείωμα... κάρτα...". Ακριβώς εκεί κάνε αριστερό κλικ και πάρε το συγκεκριμένο αντικείμενο.

ΣΧΟΛΙΟ 4: *Οταν πρωτόπαιξα το παιχνίδι, είχα κολλήσει εδώ για αρκετές μέρες, γιατί απλώς δεν έβλεπα με τίποτα το αντικείμενο αυτό. Χωρίς να θέλω να δικαιολογηθώ για την αβλεψία μου, πιστεύω ότι το συγκεκριμένο αντικείμενο έπρεπε να είχε πολύ πιο έντονο χρώμα, ώστε να ξεχωρίζει σχετικά εύκολα.*

Ανοιξε το Inventory σου και κάνε δεξί κλικ στο τελευταίο αντικείμενο που βλέπεις. Χμ... μία μαγνητική κάρτα, πώς άραγε βρέθηκε στα σκουπίδια; Πήγαινε στην κλειδωμένη πόρτα που είναι απέναντι και στάσου έτσι ώστε να βλέπεις τη σχισμή που είναι στα δεξιά της.

Αυτά όμως προς το παρόν. Η συνέχεια της λύσης στο επόμενο τεύχος.

Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να γράφετε και το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο όπου έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε. Οσοι θέλετε να μου στέλνετε e-mail, απευθυνθείτε στη διεύθυνση andreas@compulink.gr.

PC



Βρίσκοντας την κάρτα του κλειδαρά, "κρυμμένη" πίσω από μία διακοσμητική πλάκα στο δεξί μπαρ.



Το τραπέζι με τον υπολογιστή σου, το φλιτζάνι του καφέ και το συρτάρι που φαίνεται στο κάτω μέρος.



Βρίσκοντας τη βεντούζα ξεβουλώματος της τουαλέτας.



Βρίσκοντας τη θήκη με τα ραπτικά, απ' όπου θα πάρεις το ψαλιδάκι.

The Dark Side

THE INSIGHTS OF SHODAN'S FAITHFUL ATTENDANT

ΤΑ 20 ΚΑΛΥΤΕΡΑ

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Το αγαπημένο του Evan Dickens

Στο άρθρο του προηγούμενου τεύχους παρουσιάσαμε τα 20 καλύτερα adventure games κατά την κρίση του Internet Gaming site Adventure Gamers (http://www. adventure gamers.com/).

Υπενθυμίζω ότι την ευθύνη για τη λίστα αυτή και τη γενικότερη επεξεργασία της είχε ο Evan Dickens, senior editor του site. Είχα υποσχεθεί ότι σε αυτό το τεύχος θα παρουσίαζα λεπτομερώς τους λόγους για τους οποίους ξεχωρίζει καθένα από τα 20 adventure games της λίστας, κατά τη γνώμη του Evan Dickens, φυσικά. Ωστόσο, όπως λέει ο λαός μας, λογάριαζα χωρίς τον ξενοδόχο. Τι εννοώ; Απλή αριθμητική: ένα κείμενο με την αναλυτική καταγραφή και των 20 adventures απαιτεί 76K χώρου σε txt μορφή, δηλαδή περίπου 16 σελίδες του περιοδικού, και όπως καταλαβαίνετε ήταν αδύνατον να δοθεί αυτός ο χώρος στη στήλη.

Αποφάσισα λοιπόν στις δύο αυτές σελίδες να παρουσιάσω αναλυτικά τις σκέψεις του Evan Dickens για το No 1 στη λίστα του, το εκπληκτικό Day of the Tentacle, σε συνδυασμό με την κρίση του αρχισυντάκτη του site Marek Bronstring για τη λίστα αυτή και πιο ειδικά για το παιχνίδι που αυτός θεωρεί ως το καλύτερο απ' όλα, το επίσης εκπληκτικό Grim Fandago. Εχουμε και λέμε, λοιπόν:

DAY OF THE TENTACLE (CD-ROM VERSION) - Η ΓΝΩΜΗ ΤΟΥ EVAN DICKENS

Developer: LucasArts **Release date:** 1993

"Η CD έκδοση του παιχνιδιού, με το speech, είναι μια άψογη περιπέτεια, που δεν έχει την παραμικρή αδυναμία, κανένα "κενό". Η πανέμορφη εισαγωγή κινούμενων σχεδίων και το εκθαμβωτικό δημιουργικό animation είναι παρόντα σε ολόκληρο το παιχνίδι. Δέκα χρόνια αργότερα, το εισαγωγικό animation με το πουλί που πετά πέρα από το μέγαρο μοιάζει ακόμη και τώρα φανταστικό. Το μουσικό αποτέλεσμα είναι τέλεια εναρμονισμένο, οι ομιλίες είναι ανώτατου επιπέδου και αποδίδουν τέλεια τη χιουμοριστική ουσία όλων των χαρακτήρων, τα αστεία εξακολουθούν να είναι επίκαιρα. Δεν ξέρω εάν έχω γελάσει ποτέ περισσότερο σε παιχνίδι από το σημείο όπου η ζαλισμένη και ταραγμένη Laverne, ο βασικός θηλυκός χαρακτήρας, ταξίδευε μέσω μιας στροβιλιζόμενης χρονικής δίνης λέγοντας: "Αυτό πρέπει να είναι το Woodstock για το οποίο μιλούν συνέχεια η μαμά και ο μπαμπάς!"

Το παιχνίδι αρχίζει με την πιο αστεία εισαγωγή που έχω δει ποτέ, καθώς ο Bernard λαμβάνει ένα μήνυμα (μέσω του αγγελιαφόρου χάμστερ) από τον καλό φίλο του, το πράσινο πλοκάμι, το οποίο του ζητά βοήθεια σχετικά με το πορφυρό πλοκάμι, που ήπιε από τη ραδιενεργό λάσπη του Dr Fred και έγινε τρελό με την ισχύ.

Αυτό που ακολουθεί είναι το μεγαλύτερο opening credits sequence που έχουμε δει ποτέ, καθώς ο Bernard και οι φίλοι του, Hoagie και Laverne, ορμούν στο αυτοκίνητο και προχωρούν ανάμεσα σε λιβάδια, στρίβοντας σε αιχμηρούς καμπυλωτούς δρόμους.

Μέσω μιας σειράς γεγονότων οι τρεις ήρωές μας τελειώνουν σε τρεις διαφορετικές εποχές. Ο Hoagie βρίσκεται πεσμένος στην περιοχή του Constitutional Convention, με έναν αλαζονικό George, έναν παραπονιάρη John Hancock, τον ψηλομύτη Thomas Jefferson και τον παράφρονα Ben Franklin. Η Laverne βρίσκεται διακόσια έτη μπροστά στο μέλλον, όπου δυστυχώς πέφτει πάνω σε μία κερασιά. Πώς θα την κατεβάσετε από κει όπου βρίσκεται κρεμασμένη; Απλώς, βάζετε τον Hoagie να συζητήσει-πείσει τον George Washington να κόψει το δέντρο (στο παρελθόν, έτσι ώστε στο μέλλον να μην υπάρχει!). Πιθανώς ο αγαπημένος μου γρίφος των adventures όλων των εποχών και ένα από τα εκατοντάδες παραδείγματα που δείχνουν τη σπινθηρίζουσα "ασέβεια" αλλά και την ανώτατη ευφυΐα αυτού του παιχνιδιού. Οι γρίφοι του είναι καινοτόμοι και πανέξυπνοι, σε προκαλούν συνεχώς, χωρίς όμως ποτέ να σε οδηγήσουν να εγκαταλείψεις το παιχνίδι απογοητευμένος από την περιπλοκότητά τους.

Δεν μπορώ να αποδώσω με λέξεις αυτό που νιώθω, ίσως και να μην έχουν ακόμη επινοηθεί οι λέξεις που θα απέδιδαν ό,τι πρέπει να ειπωθεί για το Day of the Tentacle. Εχω εξαντλήσει το πενιχρό λεξιλόγιό μου. Αυτό που μπορώ να πω είναι ότι η μαγεία που ένιωσα γι' αυτό πριν από εννέα χρόνια, δεν χάθηκε ποτέ. Ξαναπαίζοντας αυτό το παιχνίδι πριν από λίγο καιρό μού προκάλεσε τα ίδια συναισθήματα και μου υπενθύμισε

γιατί τελικά αγαπώ τα adventures τόσο πολύ. Σε κάθε πτυχή, κάθε περιοχή, αυτό το παιχνίδι είναι ένα από τα καλύτερα που έχουν υπάρξει ποτέ. Περιλαμβάνει την καλύτερη εισαγωγή, τους καλύτερους χαρακτήρες, τα πιο καινοτόμα γραφικά, τα καλύτερα speech (σίγουρα το κορυφαίο για comedy adventure), χιούμορ, σενάριο-ιστορία, με διαφορά τους δημιουργικότερους και πιο έξυπνους γρίφους, το καλύτερο φινάλε, μια τελική πινελιά που με έκανε να γελάω περίπου μία ώρα! Γελούσα σχεδόν σ' ολόκληρο το παιχνίδι, εκτός από τις στιγμές που θαύμαζα τα υπέροχα γραφικά του.

Δεν υπάρχει καλύτερο παιχνίδι ή adventure από το Day of the Tentacle. Θεωρώ ότι εάν δεν έχετε παίξει αυτό το παιχνίδι, τότε δεν μπορείτε να καταλάβετε σε ποιο απίστευτο επίπεδο τελειότητας μπορεί να φτάσει ένα adventure game.

Είναι η ψυχαγωγία-διασκέδαση αυτό που τελικά μετρά και ξεχωρίζει τα μεγάλα παιχνίδια από τ' άλλα. Ανάμεσα σε μια θαυμάσια σειρά πολύ μεγάλων adventures, στο θρόνο μπορεί να καθίσει μόνο ένα, το οποίο όχι μόνο ξεχωρίζει από κάθε άλλη περιπέτεια, αλλά κρυφογελά με τις προσπάθειες των άλλων να φθάσουν το επίπεδό του. Δεν νομίζω όμως ότι θα το κατορθώσει κανείς. Το Day of the Tentacle είναι το No 1 adventure όλων των εποχών."

ΤΑ ΣΧΟΛΙΑ ΤΟΥ MAREK BRONSTRING, EDITOR-IN-CHIEF, ΓΙΑ ΤΗ ΛΙΣΤΑ

"Δεν συμφωνώ απολύτως με τη λίστα των 20 καλύτερων adventures του Evan, αλλά δεν μπορώ να σχολιάσω τον κατάλογο συνολικά για τον απλό λόγο ότι δεν έχω παίξει όλα τα παιχνίδια. Θεωρώ ότι το Day of the Tentacle είναι μία άριστη επιλογή, το καλύτερο παιχνίδι όλων των εποχών, καθώς ο σχεδιασμός της δράσης και των γρίφων του είναι απλώς ασυναγώνιστος. Εντούτοις, θα ήθελα να παραθέσω τα επιχειρήματά μου για την επιλογή-συμπάθειά μου στο Grim Fandango.

(Σημείωση δική μου: Για όσους δεν έχετε διαβάσει το άρθρο στο προηγούμενο τεύχος του περιοδικού, το Grim Fandango είναι στην έβδομη θέση της σχετικής λίστας.)

Τι είναι αυτό που κάνει το Grim Fandango το καλύτερο adventure game όλων των εποχών; Θεωρώ ότι είναι το γεγονός ότι δραπετεύει από τις χαριτωμένες και αδιάφορες (αλλά κατά γενική ομολογία γοητευτικές) ιστορίες που επικρατούσαν στα κλασικά graphic adventures της δεκαετίας του '90. Space Quest: η παρωδία sci-fi. Maniac Mansion: ένα εφηβικό horror/comedy. King's Quest: ένα αλληλεπιδραστικό (interactive) παραμύθι. Πολύ πρωτότυπα παιχνίδια, με οποιοδήποτε κριτήριο και αν τα δεις, και ακρογωνιαίοι λίθοι της παράδοσης του adventure gaming. Ωστόσο, αυτά τα παιχνίδια στερούνται ενός "quoi ne sais qui" (δεν ξέρω τι). Στις πρωτοποριακές ημέρες όλα ήταν φρέσκα και πρωτότυπα, ωστόσο το Grim Fandango ενσαρκώνει την ωρίμαση της κατηγορίας.

Η LucasArts καυχήθηκε ότι το παιχνίδι είναι το πιο φιλόδοξο graphic adventure που είχε αναπτύξει ως τότε. Το Grim Fandango είναι ένα μοναδικό "ποτ πουρί" διαφορετικών επιρροών, συμπεριλαμβανομένης της animated ταινίας "A Nightmare Before Christmas". Papier-mache σκελετοί από τη μεξικάνικη λαϊκή παράδοση, αναφορές στους Αζτέκους και τους Μάγιας, στοιχεία Art Deco αρχιτεκτονικής και, φυσικά, στοιχεία πολλών κλασικών film noir. Η ιστορία επικεντρώνεται γύρω από τον Manuel Calavera, έναν ταξιδιωτικό πράκτορα στη χώρα των νεκρών, του οποίου δουλειά είναι να παίρνει τις ψυχές από τον κόσμο των ζωντανών, να τους μεταφέρει στον κόσμο των νεκρών και να τους ετοιμάζει το καλύτερο δυνατό ταξίδι για τα τέσσερα χρόνια που θα παραμείνουν στον κόσμο αυτό μέχρι να έρθει η ώρα να πάνε στον Ενατο Κάτω Κόσμο, το τελικό μέρος της αιώνιας ανάπαυσής τους. Ο Manny μπλέκει σε μια απίστευτη συνωμοσία εγκλήματος και διαφθοράς. Στο ταξίδι αυτό γίνεται μέρος ενός υπόγειου δικτύου αντίστασης και αναλαμβάνει ακόμα και να λειτουργήσει μια χαρτοπαικτική λέσχη στην πόλη Rubacava, μία πόλη-λιμάνι εμπνευσμένη από την Καζαμπλάνκα. Το Grim Fandango είναι, χωρίς αμφιβολία, το λαμπρότερο, το πιο στυλάτο, αλλά και το πιο εμπνευσμένο adventure game που έχει δημιουργηθεί.

Ο Evan χαρακτηρίζει το interface του Grim Fandango παρανόηση, κρίση με την οποία διαφωνώ. Η ιδέα του interface είναι στην πραγματικότητα πολύ καινοτόμος. Στο Grim Fandango δεν υπάρχουν επιπρόσθετα στοιχεία στο interface. Ο ίδιος ο πρωταγωνιστής είναι το interface - κάτι που οι σχεδιαστές του Escape From Monkey Island δυστυχώς απέτυχαν να καταλάβουν. Το παιχνίδι εκδόθηκε το 1998, διάστημα που χωρίς καμία αμφιβολία αποτελεί την απαρχή της "ξερής περιόδου" της κατηγορίας. Τα πρώτα αποτελέσματα πωλήσεων του Grim Fandango λέγεται ότι ήταν απογοητευτικά και οδήγησαν ακόμη και τη LucasArts να εγκαταλείψει προσωρινά τα graphic adventures. Παρά τη μαζική επιδοκιμασία και αναγνώριση, λίγοι άνθρωποι ήξεραν για το παιχνίδι. Μερικοί έχουν κατηγορήσει γι' αυτό το κακό μάρκετινγκ ή τη δυσκολία να κατατάξουν το Grim Fandango σε μια μόνο κατηγορία. Οι πωλήσεις του Grim Fandango πήραν ανοδική πορεία λίγο αργότερα, αλλά η LucasArts είχε ήδη αρκετά προβλήματα. Η ομάδα που δημιούργησε το Grim Fandango (με επικεφαλής αυτόν που πολλοί θεωρούν ως τον μεγαλύτερο adventure designer όλων των εποχών, τον Tim Schafer, που μας έχει δώσει και το εκπληκτικό Full Throttle) αποφάσισε δυστυχώς να φύγει. Το αν η LucasArts μπορεί να συνέλθει ύστερα από αυτήν την τεράστια απώλεια ταλέντων μένει να αποδειχθεί. Ετσι, εάν δεν έχετε παίξει το Grim Fandango ακόμα, πρέπει να τρέξετε να το αγοράσετε αμέσως. (Σας συστήνω το νέο Entertainment Pack, το οποίο περιλαμβάνει επίσης τα The Dig, Full Throttle και Sam & Max Hit the Road).

Το Day of the Tentacle είναι μια κατανοητή επιλογή ως το υπ' αριθμόν ένα παιχνίδι. Αλλά εδώ μιλάμε για τα κορυφαία 20 adventures όλων των εποχών. Κατά την άποψή μου, το μοναδικό κόσμο και τους χαρακτήρες του Grim Fandango κανένα άλλο παιχνίδι, σε οποιαδήποτε κατηγορία, δεν έχει κατορθώσει να πλησιάσει."

Δεν έχω τι να πω, αφού λατρεύω και τα δύο παιχνίδια. Απλώς σας χαιρετώ με τα λόγια του μεγάλου επαναστάτη Salvador Limones από το Grim Fandango (ή τα λέει ο ανεπανάληπτος Manny Calavera - μάλλον τα έχω χάσει και θα πρέπει να ξαναπαίξω το παιχνίδι): "... Viva la revolution, comrades..." PC





Day of the Tentacle & Grim Fandango

EMULATORS' CORNER

ROM Managers

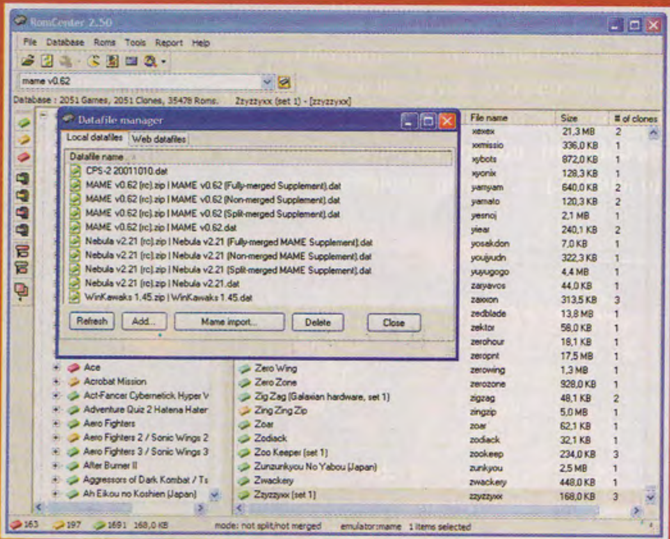
Τα εργαλεία των... ενημερωμένων!

Και πάλι μαζί! Η στήλη "Emulators' Corner" έπειτα από απαίτηση πολλών αναγνωστών επιστρέφει στα παλιά λημέρια της. Οι απαντήσεις που δώσατε στο ερωτηματολόγιό μας έδειξαν τις προτιμήσεις σας και η διεύθυνση του περιοδικού έσπευσε να τις ικανοποιήσει. Βέβαια, μαζί με τη στήλη επιστρέφει και κάποιος άλλος...

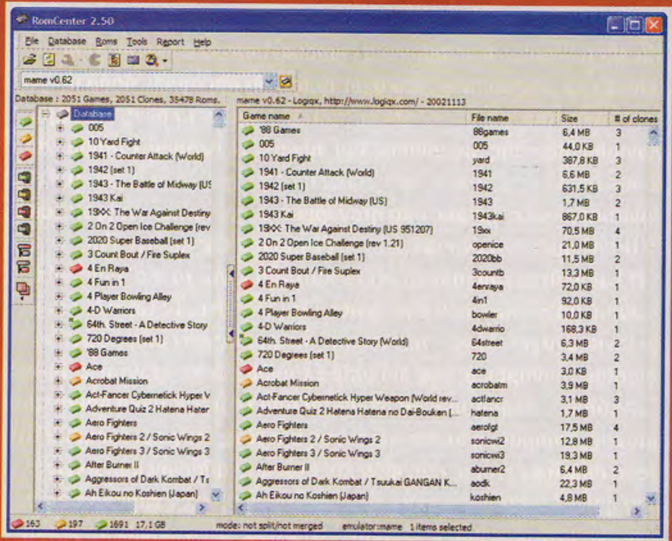
του Γιάννη Κωστάκη

Φυσικά, για μία από τις καλύτερες στήλες του περιοδικού έπρεπε να επιστρατευτεί ο καλύτερος, ο top of the cream που λέμε... Ετσι, μαζί με τη στήλη επιστρέφω κι εγώ. Ποιος είμαι εγώ; Καλή ερώτηση. Οι παλιοί αναγνώστες ίσως να με θυμούνται. Ξεχνιούνται οι καταπληκτικές ατάκες για τα καλύτερα παιχνίδια όλων των εποχών (Bubble Bobble και Rainbow Islands) ή η φοβερή αφίσα "Nightmare Creatures" με τους συντάκτες του περιοδικού, ανάμεσα στους οποίους εμφανιζόμουν περιχαρής με αμφίεση ξωτικού και κρατώντας μια σπάθα; Αυτά για τους παλαιούς. Για τους νεότερους να αναφέρω ότι προ αμνημονεύτων χρόνων έγραφα στο περιοδικό αυτήν τη στήλη, καθώς και ότι είμαι ελεύθερος, χωρίς παιδιά, σκυλιά κ.λπ. Αργότερα, όταν πέρασε η στήλη στα χέρια του κύριου Καλοσκάμπη, εγώ μπήκα στο χρονοντούλαπο. Υστερα από πολυετή χειμερία νάρκη αποφάσισα να επιστρέψω και... αλλά αρκετά με μένα. Ας περάσουμε στα δικά μας.

Στο πρώτο άρθρο της ανανεωμένης στήλης σκέφτηκα να κάνω λόγο για κάποια utilities που πολλοί γνωρίζουμε ότι υπάρχουν, αλλά στην πραγματικότητα λίγοι τα δουλεύουμε. Πρόκειται για τα ROM Managers που έρχονται για να συμπληρώσουν τους emulators. Στα προηγούμενα τεύχη του περιοδικού έγινε λόγος για το MAME32 (ένας εξομοιωτής τον οποίο δεν χρησιμοποιώ, καθώς προτιμώ την έκδοση WinMAME που είναι η βασική) και για τις ρυθμίσεις του. Με αυτά εί-



Το πρόγραμμα με τον Datafile Manager, όπου ορίζονται οι παράμετροι για κάθε εξομοιωτή.



Μια τυπική οθόνη του προγράμματος εν ώρα δράσης. Εδώ έχουμε ορίσει ως datafile το MAME v0.62. Με πράσινο σημειώνονται οι ROMs που είναι εντάξει, με κίτρινο οι ελλιπείς και με κόκκινο αυτές που λείπουν από τη συλλογή μας.

ΤΟ SITE ΤΟΥ ΜΗΝΑ



Αυτόν το μήνα φιλοξενούμε το site του RomCenter. Στο www.romcenter.com, λοιπόν, θα βρείτε όχι μόνο το πρόγραμμα που είναι περίπου 2MB σε μέγεθος, αλλά και τα ξεχωριστά datafiles, σημαντικά αχρεία που περιέχουν πληροφορίες για τις ROMs κάθε εξομοιωτή. Κάντε μια βόλτα από εκεί και κατεβάστε εκτός από το πρόγραμμα τα datafiles της αρεσκείας σας. Σημαντικό: τα datafiles παραμένουν σε μορφή zip και μπαίνουν στο φάκελο datas που δημιουργείται κατά την εγκατάσταση του προγράμματος. Επίσης, εκεί θα βρείτε info για τη χρήση του.

μαστε καλυμμένοι θα μου πείτε. Εχουμε το GUI (Graphical User Interface) και δεν μας νοιάζει τίποτε. Βάλαμε τα snaps για να βλέπουμε τις εικόνες από κάθε παιχνίδι, κάναμε τις ανάλογες ρυθμίσεις, έχουμε τις ROMs και ξεκινάμε το ταξίδι στο παρελθόν παίζοντας Zzyzzyxx (παιχνίδι εγγύηση :-)) ή έστω το King of Fighters 2000. Ενα θέμα που προκύπτει όμως είναι το εξής: Οι ROMs που έχουμε είναι οι σωστές; Λείπουν αρχεία; Υπάρχουν λανθασμένα ονόματα στα zip; Υπάρχουν CRC errors; Ερωτήσεις που οι απαντήσεις τους μπορεί να μην ενδιαφέρουν άμεσα μια μεγάλη μερίδα χρηστών, ωστόσο απασχολούν όσους προτιμούν να έχουν τις ROMs τους σε τάξη.

Βέβαια, όσοι έχετε ασχοληθεί λίγο παραπάνω με το "άθλημα" θα γνωρίζετε ότι οι ROMs για να παίξουν πρέπει να έχουν γίνει σωστά dumped (η διαδικασία κατά την οποία μεταφέρονται από τις πλακέτες του ηλεκτρονικού σε μορφή αρχείου), τα ονόματά τους να είναι ίδια με αυτά που κάθε εξομοιωτής χρειάζεται και κυρίως να είναι πλήρεις. Τώρα τελευταία δεν γνωρίζω κανένα site που να διαθέτει ελεύθερα ROMs, αν και παλιότερα, όταν γνωστά sites τις διέθεταν, συνήθως ήταν ελλιπείς, ή δεν δούλευαν σωστά, ή είχαν λάθος ονόματα. Πού να κάθεται, λοιπόν, ο χρήστης να κάνει χειροκίνητα τις αλλαγές ή να ξέρει τι ακριβώς πρέπει να αλλάξει... Πονοκέφαλος! Ετσι, κάποιοι καλοί άνθρωποι ανέλαβαν να φτιάξουν τους ROM Managers, προγράμματα δηλαδή που στόχο έχουν να ελέγξουν την κατάσταση καθεμίας ROM (σύμφωνα πάντα με τα δεδομένα του εκάστοτε εξομοιωτή) και να τη διορθώσουν αν έχει λάθη.

Ενας από τους καλύτερους, κατά τη γνώμη μου, ROM Managers είναι το RomCenter, ένα πρόγραμμα freeware, που συνεργάζεται με τους πιο γνωστούς και δημοφιλείς emulators και αναλαμβάνει όχι μόνο να διορθώσει τα προβλήματα, αλλά και να συμπιέσει, μεταξύ άλλων, τις ROMs ούτως ώστε να συμπεριλάβει τους τυχόν κλώνους ενός παιχνιδιού σε ένα parent αρχείο (επιλογές Merge/Split). Με το RomCenter μπορείτε να ελέγξετε και να διορθώσετε τις ROMs όποιου emulator βάλει ο νους σας, είτε πρόκειται για emulator ηλεκτρονικών, είτε κονσόλων, είτε παλιών υπολογιστών, είτε ακόμα game & watch ή pinball! Είναι εύκολο στη χρήση, δεν απαιτεί καθόλου χώρο στο σκληρό δίσκο και σίγουρα θα σας βοηθήσει τα μέγιστα, ειδικά αν έχετε μεγάλη συλλογή από ROMs. Το μόνο που ίσως σας δυσκολέψει -ελάχιστα όμως- είναι η λειτουργία Merge/Split, που είναι η πιο σημαντική του προγράμματος, αφού έτσι θα εξοικονομήσετε πολύτιμο χώρο στο σκληρό, συμπιέζοντας το εκάστοτε παιχνίδι και τους κλώνους του σε ένα αρχείο. Για να αποφύγετε, λοιπόν, τα λάθη και τις κακοτοπιές συνιστώ να ρίξετε μια επισταμένη ματιά στις οδηγίες χρήσης του προγράμματος, αλλά και για παν ενδεχόμενο, πριν να ξεκινήσετε την όποια διαδικασία, φροντίστε να έχετε αντίγραφα ασφαλείας από τις ROMs σας. Επίσης, μην ξεχνάτε πως πρέπει να ορίσετε εξωτερικά datafiles (τα αρχεία με τα δεδομένα κάθε εξομοιωτή), προτού ξεκινήσει η διαδικασία ελέγχου, τα οποία μπορείτε να κατεβάσετε από το site του προγράμματος. Να ενημερώσουμε ότι στο επόμενο CD του "PC Master" θα βρείτε το RomCenter καθώς και τα datafiles για τους πιο δημοφιλείς εξομοιωτές για όσους δεν έχουν σύνδεση στο Internet ή για όσους επιθυμούν να έχουν τα utilities τους τακτικά σε ένα CD. Αν βιάζεστε, μπορείτε να βρείτε περισσότερες πληροφορίες στο "Site του μήνα". Τέλος, να σημειώσω ότι σε επόμενα τεύχη αν χρειαστεί θα αναλύσουμε πιο διεξοδικά τις λειτουργίες του εν λόγω προγράμματος. Μέχρι τον επόμενο μήνα περιμένουμε τις προτάσεις και τις απορίες σας.

PC

ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΝΕΑ

- Μετά τη νέα έκδοση του MAME που έχει φτάσει αισίως στη v0.65, αφίχθησαν και οι special εκδόσεις του, με πιο σημαντική αυτήν του MAME32 Plus! 0.65.1. Να θυμίσω ότι είναι unofficial και μπορείτε να τη βρείτε στο http://emu.xaonline.com/host/mameplus/. Για όσους προτιμούν το xmame/xmess, τους ενημερώνουμε ότι ανανεώθηκε στην έκδοση 0.65.1 και ότι υπάρχει διαθέσιμο από τη διεύθυνση http://x.mame.net/.
- Ενας από του καλύτερους εξομοιωτές για τις φορητές παιχνιδομηχανές της Nintendo είναι αναμφισβήτητα το VisualBoy Advance. Εξομοιώνει τέλεια τόσο τα παλιά GameBoy και GameBoy Color όσο και το σχετικά φρέσκο GameBoy Advance. Τη νέα έκδοση 1.4 που κυκλοφόρησε πρόσφατα μπορείτε να τη βρείτε στην ηλεκτρονική διεύθυνση http://vboy.emuhq.com/. Ως bonus σας δίνουμε κι άλλη μία διεύθυνση που φιλοξενεί GameBoy goodness (όποιος κατάλαβε, κατάλαβε) και είναι η http://gbxemu.com/. Πραγματικά θα χάσετε αν δεν πάτε.
- Δεν έχετε ROMs αλλά θέλετε να παίξετε παλιά arcades; Επισκεφθείτε την http://cottage.emuunlim.com/ και θα μπορείτε να παίξετε on-line πολλά από τα παλιά ηλεκτρονικά μέσω του CottAGE, ο οποίος δεν είναι παρά ένας emulator σε Java. Η ομάδα πίσω από το CottAGE φιλοδοξεί να το κάνει το αντίστοιχο MAME σε on-line μορφή. Μεγαλεπήβολο σχέδιο κι όπως παρατηρήσαμε, πάει πολύ καλά.
- Τελικά η προφορά του MAME είναι μάμε ή μέιμ; Για όσους δεν γνωρίζουν το αγγλικό maim (μέιμ) σημαίνει ακρωτηριάζω, οπότε ένας emulator που σας "ακρωτηριάζει" όταν ασχολείστε με αυτόν δεν είναι ό,τι καλύτερο. Πάντως όλα είναι θέμα γούστου.

Μην εγκαταλείπετε τον... Pacman

Χρήσιμα utilities για παλιά παιχνίδια

Με αφορμή την επανένταξη της στήλης στην ύλη του περιοδικού, είπα να ξεκινήσουμε από τα βασικά. Θα θυμηθούμε (για όσους ξέρουν) και θα μάθουμε (για όσους δεν γνωρίζουν) μερικά πράγματα για το τι εστί abandonware, καθώς και ποια utilities ενδέχεται να χρειαστείτε για να τρέξετε abandonware games. Πάμε, λοιπόν.

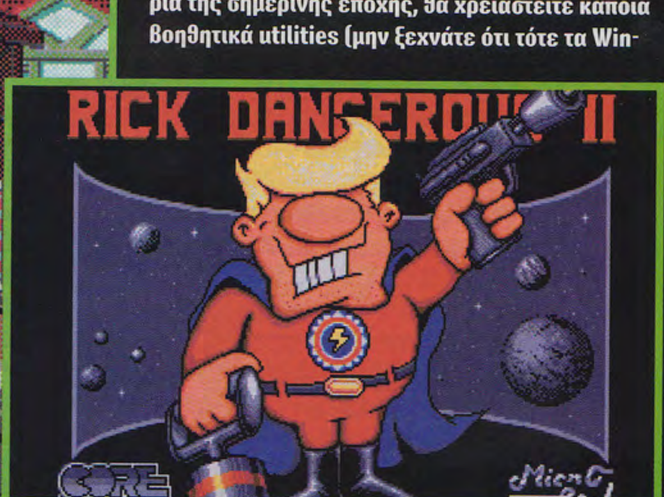
Τι είναι το abandonware;

Ενας "επίσημος" ορισμός για το τι είναι abandonware θα μπορούσε να είναι ο ακόλουθος: Abandonware θεωρείται κάποιο πρόγραμμα (παιχνίδι στην προκειμένη περίπτωση), που είναι τουλάχιστον τεσσάρων ή πέντε ετών κι έχει πάψει πια να πωλείται ή να υποστηρίζεται (με patches και άλλα συναφή) από την κατασκευάστρια εταιρεία του. Οτιδήποτε δεν υπόκειται στον προαναφερόμενο ορισμό, δεν θωρείται abandonware. Απλό και κατανοητό. Ωστόσο, αν και τα abandonware games έχουν πάψει να υποστηρίζονται από τις εταιρείες τους (εξ ου κι ο όρος "abandonware" από το αγγλικό abandon - εγκαταλείπω), συνεχίζουν να κυκλοφορούν, περιμένοντας στωικά να τους ρίξουμε μια ματιά. Είναι τα παιχνίδια που παίζαμε όταν οι υπολογιστές βρίσκονταν στην... προϊστορική εποχή, όταν τα μόνα χρώματα που βλέπαμε στην οθόνη ήταν τα τέσσερα της CGA ή τα δεκαέξι της EGA (για τους τυχερούς που είχαν μια τέτοια κάρτα. Υπήρχαν, φυσικά, κι οι πιο τυχεροί, όπως ο γράφων, που είχε Amiga, αλλά αυτό είναι ένα άλλο θέμα). Είναι τα παιχνίδια που μαζί τους περάσαμε πολλές ευχάριστες ώρες, παρότι δεν είχαν τρισδιάστατα γραφικά ή σοφιστικέ περιτυλίγματα. Αυτό που τους έλειπε σε γραφικά και ήχο, το είχαν σε "ψυχή", γεγονός που τα έκανε να ξεχωρίζουν και να κατέχουν ακόμα και σήμερα, ύστερα από τόσα χρόνια, μια ξεχωριστή θέση στην καρδιά μας.



Πού και πώς;

Για να τρέξει ένα τέτοιο πρόγραμμα στα μεγαθήρια της σημερινής εποχής, θα χρειαστείτε κάποια βοηθητικά utilities (μην ξεχνάτε ότι τότε τα Win-



Να 'μαι πάλι στη στήλη "Abandonware". Τελικά, νομίζω ότι είμαι ο βασιλιάς του Retro. Καλά, εντάξει το ξέρω πως περιαυτολογώ, δεν χρειάζεται να μου το υπενθυμίζετε. Καινούρια στήλη ή μάλλον νέα αρχή για μια στήλη που... ταξιδεύει πια με νέο κυβερνήτη.

του Γιάννη Κωστάκη

dows δεν ήταν το βασικό λειτουργικό σύστημα, αλλά το παλιό, καλό DOS που είχε την πρώτη θέση στα μηχανήματα της εποχής).

Ενα από αυτά είναι το Abandon Loader, το οποίο θα βρείτε στη διεύθυνση: http://abandonloader.gamport.net/. Βασικός σκοπός του συγκεκριμένου προγράμματος είναι να απλοποιήσει τη διαδικασία που χρειάζεται να ακολουθήσετε για να τρέξετε τα παλιά DOS παιχνίδια. Αναλαμβάνει τα διάφορα command lines ή τα configurations, απαλλάσσοντάς σας από τον πονοκέφαλο. Για να καταλάβετε καλύτερα πώς δουλεύει, αρκεί να σας πούμε ότι λειτουργεί περίπου όπως τα frontends των emulators.

Επιβράδυνση Τώρα!

Αλλα σημαντικά utilities είναι όσα θα αναλάβουν το θεάρεστο έργο να "σκοτώσουν" τις υψηλές ταχύτητες του υπολογιστή σας. Είναι παραπάνω από βέβαιο ότι αν δοκιμάσετε να τρέξετε το Alley Cat της IBM σε έναν υπολογιστή του σήμερα, θα αποτύχετε. Ταχύτητες των 2,5GHz δεν είναι συμβατές με τους παλιούς... θησαυρούς. Καλή πρόταση για το συγκεκριμένο έργο αποτελεί το AT-slow, που μειώνει τις ταχύτητες του υπολογιστή και όχι μόνο. Ωστόσο, το γεγονός ότι δεν διατίθεται δωρεάν αποτελεί ένα πολύ σημαντικό μειονέκτημα. Αν αυτό δεν σας καλύψει, δοκιμάστε εναλλακτικά το CPU Kill ή το Mo'Slo Deluxe. Επισημαίνουμε ότι και το Mo'Slo Deluxe είναι shareware και η απόκτησή του θα σας στοιχίσει 20 δολάρια, δεν παύει όμως να είναι ένα από τα καλύτερα προγράμματα της κατηγορίας του. Επίσης, μπορείτε να ρίξετε μια ματιά στο Bremze, άλλο ένα shareware slowdown πρόγραμμα το οποίο θα σας κοστίσει 25 δολάρια. Αν ψάχνετε για κάτι freeware, μπορείτε να δοκιμάσετε το Slowdown 1.1a, το οποίο αποτελεί την πιο απλή λύση, ή το Turbo.

DOS Drivers

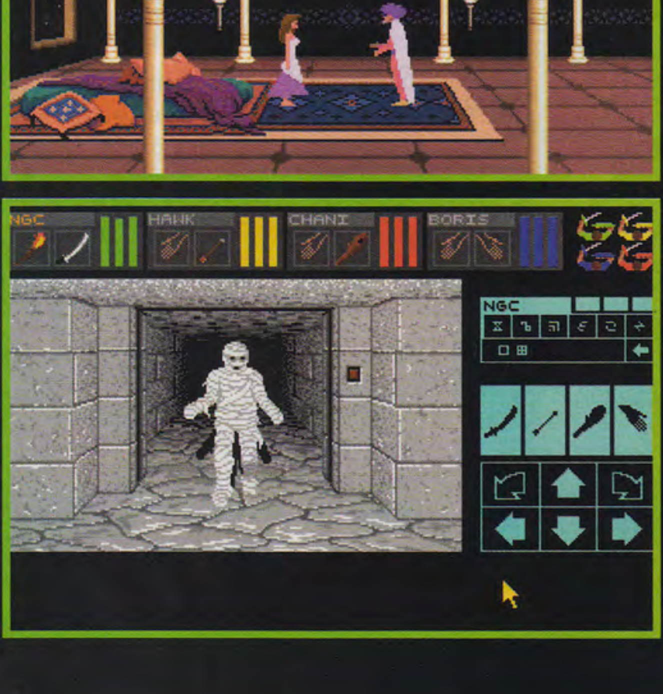
Πέρα από τα προγράμματα που μειώνουν τις ταχύτητες, θα χρειαστείτε mouse drivers για DOS, οι οποίοι όμως βρίσκονται σχετικά εύκολα. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να δώσετε τις λέξεις-κλειδιά "mouse drivers+DOS" σε μια μηχανή αναζήτησης. Φυσικά, δεν πρέπει να παραλείψουμε τους archivers ή αλλιώς προγράμματα συμπίεσης/αποσυμπίεσης. Πέρα από τα WinZip και WinRAR, σίγουρα θα χρειαστείτε τα Unrar - DOS, Rar - DOS, PKZip και το PKUnzip.

Και έπεται συνέχεια...

Αν τα προαναφερόμενα σας προκάλεσαν ανησυχία, ηρεμήστε. Το "PC Master" δεν πρόκειται να σας αφήσει έτσι. Στο επόμενο CD θα συμπεριλάβουμε όλα τα προαναφερθέντα utilities, ενώ σε επόμενα τεύχη θα επικεντρώσουμε σε τεχνικές λεπτομέρειες και θα σας βοηθήσουμε να τρέξετε τα παλιά αγαπημένα σας παιχνίδια. Καλώς ήρθατε και πάλι στον κόσμο του Retro. Viva la oldies!

PC





Ξέρατε ότι...

...το παιχνίδι Ultima II: Revenge of the Enchantress κυκλοφόρησε το 1982 από τη Sierra για DOS; Ο βασικός developer ήταν η Origin. Πόσοι από σας γνωρίζετε όμως ότι:

➤Υπάρχει ένα freeware EGA graphics patch, που προσθέτει χρώματα στην CGA έκδοση;

➤Το Ultima II δεν ξανακυκλοφόρησε ποτέ ως μεμονωμένο παιχνίδι από την Origin, επειδή η συγκεκριμένη εταιρεία είχε πρόβλημα με την απόκτηση των δικαιωμάτων από τη Sierra; Μόνο όταν αγόρασε η Electronic Arts τα δικαιώματα και κυκλοφόρησε το Ultima Collection, περίπου 15 χρόνια μετά, μπόρεσαν όσοι ήθελαν να αγοράσουν ξανά το παιχνίδι.

➤Ο σχεδιαστής του παιχνιδιού Richard Garriott προτίμησε τη Sierra ως publisher για το Ultima II, επειδή ήταν η μοναδική εταιρεία που δέχτηκε να εξασφαλίσει το χρηματικό ποσό που χρειαζόταν για να συμπεριλάβουν στο κουτί τον υφασμάτινο χάρτη που ήθελε ο Garriott; Την ιδέα για το συγκεκριμένο χάρτη την είχε πάρει από την ταινία "Time Bandits" και παρόλο που αργότερα κατάλαβε ότι ο χάρτης δεν είχε μεγάλη σχέση με το παιχνίδι, επέμενε να τον συμπεριλάβει σε κάθε αντίτυπο του παιχνιδιού.

➤Ο Richard Garriot καθώς και αρκετοί απ' όσους δούλεψαν στη σειρά των Ultima είχαν τη φήμη ότι βάζουν στα παιχνίδια διάφορα inside jokes κι άλλα περίεργα;

Warcraft III MODS

Θα σας κρατήσουν συντροφιά μέχρι το Frozen Throne



Ενόψει του expansion για το WarCraft III: Reign of Chaos, σκέφτηκα ότι θα ήταν καλό να γλυκάνω κάπως την οδυνηρή αναμονή σας. Αποφάσισα, λοιπόν, να βρω ορισμένα mods για το αγαπημένο σας RTS, ούτως ώστε να χαμογελάσει λιγάκι το χειλάκι σας, γιατί μέχρι το καλοκαίρι που θα κυκλοφορήσει το Frozen Throne θα έχετε πάθει στέρηση!



Δυστυχώς για τα Real Strategy Games και γενικότερα για όλα τα είδη των παιχνιδιών εκτός των Action-First Person Shooter, είναι πολύ δύσκολο να δημιουργηθεί ένα αξιόλογο mod. Βλέπετε, οι εταιρείες που φτιάχνουν τέτοιου είδους παιχνίδια δεν διαθέτουν τον source code (τον κώδικα του παιχνιδιού) στο κοινό και έτσι κάνουν το έργο των επιτήδειων ακόμα πιο δύσκολο. Επειδή υπάρχει κάποιος World Editor αυτό δεν σημαίνει ότι μπορεί οποιοσδήποτε να φτιάξει ένα mod. Εξ ορισμού το mod αντιτίθεται στην έννοια των έτοιμων editors, αφού ως mod εννοούμε κάτι τελείως διαφορετικό. Ετσι, επειδή έφτιαξα έναν map για το WarCraft III με τον World Editor ή μια περιπέτεια στο NeverWinter Nights με το Aurora Toolset δεν σημαίνει ότι δημιούργησα και mod! Ποτέ μην περιμένετε να δείτε τόσα mods για το WarCraft III ή αντίστοιχο παιχνίδι με όσα mods θα δείτε σε ένα action game, όπως το Quake III και το Unreal Tournament 2003...

Αυτόν το μήνα θα δούμε τρία mods για το WarCraft III. Το πρώτο είναι το Dungeon Master Mod, το οποίο δίνει τη δυνατότητα σε έναν παίκτη μιας παρτίδας multiplayer να λάβει το ρόλο του Dungeon Master και να ξεδιπλώσει περιπέτειες στους παίκτες του. Επειτα το Rise of Krill είναι ένα ιδιόμορφο single player campaign, μεγέθους άνω των 30 Megabyte, το οποίο θα σας ενθουσιάσει. Τελευταίο και καλύτερο είναι το New Race Mod, το οποίο αλλάζει τις τέσσερις υπάρχουσες φυλές του παιχνιδιού με 4 νέες, βασισμένες στον κόσμο του WarHammer Fantasy της Games Workshop. Φυσικά, δεν θα λείψουν οι εκπλήξεις, η πλούσια ειδησεογραφία και μια σύντομη αναφορά στο expansion του WarCraft III! Καλή μελέτη...

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
www.rpg.gr

DUNGEON MASTER MOD VERSION 1.3

Οπως καταλάβατε από το όνομα και μόνο, το modification αυτό δίνει τη δυνατότητα σε έναν από τους παίκτες μιας multiplayer παρτίδας του WarCraft III να αναλάβει το ρόλο του περιβόητου Dungeon Master (σε στυλ Dungeons & Dragons). Οι υπόλοιποι παίκτες αναλαμβάνουν από έναν χαρακτήρα ο καθένας και όλοι μαζί προσπαθούν να ξεπεράσουν τα εμπόδια της περιπέτειας που θα τους φτιάξει ο Dungeon Master τους. Βέβαια, αυτό απαιτεί αρκετές ικανότητες από την πλευρά του Dungeon Master, όπως καλή γνώση και γρήγορη χρήση του συγκεκριμένου mod και, φυσικά, κάποιο σενάριο-περιπέτεια, το οποίο θα οργανώσει για να παίξουν οι χαρακτήρες του. Οι δυνατότητες του mod είναι άπειρες και όταν αρχίζετε να ασχολείστε μαζί του, θα ενθουσιαστείτε. Στη συνέχεια θα σας παρουσιάσω τη διαδικασία εγκατάστασης του mod...

Η εγκατάσταση του Dungeon Master Mod Version 1.3 είναι σχετικά απλή και δεν αλλάζει τίποτα στο WarCraft III. Οι αλλαγές του DM Mod εφαρμόζονται σε συγκεκριμένους χάρτες, όπου παίζοντας multiplayer στο WarCraft III, μπορείτε να πάρετε το ρόλο του Dungeon Master, ενώ όλοι οι άλλοι παίκτες που θα μπουν στο παιχνίδι θα έχουν το ρόλο των παικτών (ο καθένας έχοντας τον ήρωά του).

Βάλτε το συνοδευτικό CD του "PC Master" στο drive και μπείτε στο directory "Modifications". Εν συνεχεία, κάντε δεξί κλικ στο directory "Dungeon Master MOD" και επιλέξτε Copy. Στο σκληρό δίσκο σας βρείτε το WarCraft III, μπείτε στο directory του και επιλέξτε από την toolbar Paste. Μόλις εμφανιστεί το "Dungeon Master MOD" directory, κάντε πάλι δεξί κλικ πάνω του, Properties και από εκεί απενεργοποιήστε την επιλογή "Read Only". Μετά μπείτε στο directory του mod και από εκεί στο "NeedControls" και τρέξτε το αρχείο "setup.bat". Επιστρέψτε στο αρχικό directory του mod και κάντε διπλό κλικ στο αρχείο "Install_DMMod.exe". Τρέχοντας κάθε φορά το αρχείο αυτό θα μπορείτε να επιλέγετε τον map, στον οποίο θα δίνετε τη δυνατότητα να υποστηρίξει

THE FROZEN THRONE

Οπως ήδη γνωρίζετε, πρόσφατα ανακοινώθηκε από την Blizzard η κυκλοφορία του πρώτου expansion για το WarCraft III, του Frozen Throne. Απ' ό,τι φαίνεται, το παιχνίδι σχεδιαζόταν πολύ καιρό, αφού σε πολύ μικρό χρονικό διάστημα ξεκίνησε και η open beta. Τα χαράματα της 14ης Φεβρουαρίου, ανήμερα δηλαδή του Αγίου Βαλεντίνου (χρόνια μας πολλά, Χαρούλη :P), η Blizzard ανακοίνωσε την έναρξη εγγραφών για την beta. 10.000 playtesters θα επιλεγούν βάσει του "βιογραφικού" που θα καταθέσουν στην database της Blizzard και θα χρειαστεί να κατεβάσουν περίπου 100 megabytes.

Τα νέα features του παιχνιδιού θα είναι τα ακόλουθα:

- Ενας νέος ήρωας για κάθε φυλή.
- Πάνω από τρεις νέες μονάδες για κάθε race.
- Τρία καινούρια tilesets.
- Shops αποκλειστικά για κάθε race.
- Neutral Buildings και Neutral Heroes.
- Βελτιώσεις στον World Editor.
- Νέα gametypes στο Battlenet και καλύτερη υποστήριξη τουρνουά και clan matches.

Επειτα από αυτό το expansion πιστεύω ότι θα μπορέσει, επιτέλους, το WarCraft III να συγκριθεί ισάξια με το StarCraft. Η πλειονότητα των επίδοξων που είχαν βαλθεί να θάψουν το παιχνίδι, το είχαν συγκρίνει με το StarCraft και όχι το StarCraft Broodwar. Θεωρώ το WarCraft III πολύ αξιόλογο παιχνίδι, παρόλο που δεν είχε την επιτυχία του StarCraft. Αυτό πιστεύω ότι οφείλεται αποκλειστικά και μόνο στον κορεσμό των gamers από νέα παιχνίδια και, φυσικά, στην πεποίθηση των περισσότερων ότι το WarCraft III θα ήταν κάτι άπιαστο...







Εικόνες από το Dungeon Master Mod.

MODified gaming



Το New Race Mod αλλάζει ακόμα και την εισαγωγική εικόνα του WarCraft III.

το DM Mod για το WarCraft III. Προτιμήστε να εφαρμόσετε την παραπάνω διαδικασία μόνο σε maps που έχετε φτιάξει εσείς και αποτελούνται από γεωγραφικούς χώρους. Για να δουλέψει το DM Mod σε map, πρέπει αυτός να μην έχει ούτε μονάδες ούτε κτήρια.

Εάν ακολουθήσετε την προαναφερόμενη διαδικασία, μπορείτε άνετα να απολαύσετε το συγκεκριμένο mod στις παρτίδες με τους φίλους σας. Δυστυχώς, η χρήση του mod είναι σχετικά περίπλοκη και δεν μπορεί να παρουσιαστεί βήμα προς βήμα από τη στήλη. Γι' αυτόν το λόγο θα σας παραπέμψω στα manuals του mod, τα οποία είναι ουκ ολίγα αλλά θα σας κατατοπίσουν πλήρως σχετικά με τις δυνατότη-



Η βάση των Lizard Man.

τες και τις εντολές του DM, καθώς και με τη διαδικασία δημιουργίας χαρακτήρων των παικτών. Όλα τα manuals του παιχνιδιού βρίσκονται στο directory Manuals του mod στο σκληρό δίσκο σας και περιγράφουν τα πάντα πολύ αναλυτικά. Εάν αντιμετωπίζετε οποιαδήποτε προβλήματα, μπορείτε να επισκεφθείτε τα fora του Dungeon Master Mod, στο link http://dmmod.wc3campaigns.com/community.htm, κάνοντας κλικ στην επιλογή Fora! Τέλος, να αναφέρω ότι από το link:
http://dmmod.wc3campaigns.com/Files/DM-Mod%20Map%20Pack-1.zip μπορείτε να κατεβάσετε ένα extra map pack σε zip μορφή, το οποίο περιέχει maps για το WarCraft III κομμένους και ραμμένους για το DM Mod.

RISE OF KRILL

Δεν πρόκειται για ένα mod, αλλά για μία νέα campaign για το αγαπημένο σας RTS, μία περιπέτεια της φυλής των Orcs, η οποία εξελίσσεται λίγο

MOD News

Σχεδόν ένας μήνας έχει περάσει από την ανακοίνωση της beta έκδοσης του Counter-Strike 1.6, η οποία θα έφερνε πολλές εκπλήξεις στο παιχνίδι. Ωστόσο δεν υπάρχει τίποτα νεότερο, αφού στο official site του CS έχει να γίνει update από τις 16 Ιανουαρίου! Υποψιάζομαι ότι η καθυστέρηση είναι εσκεμμένη εξαιτίας της αναμενόμενης κυκλοφορίας του Counter-Strike: Condition Zero. Υποθέτω ότι μόλις δούμε το Condition Zero στα ράφια των καταστημάτων, θα κυκλοφορήσει και η έκδοση 1.6 του CS που με τόση αγωνία περιμένει κόσμος και κοσμάκης. Να είστε σίγουροι ότι μόλις βγει η νέα έκδοση, θα τη βρείτε στα περιεχόμενα του CD του αγαπημένου σας περιοδικού...

Το modification Vampire Slayer για το Half-Life, που είχα παρουσιάσει στο τεύχος 155 (Σεπτέμβριος 2002), το μήνα που μας πέρασε έκλεισε δύο χρόνια ζωής! Στα μέσα Φεβρουαρίου κυκλοφόρησε και η νέα -εορταστική- έκδοση του Vampire Slayer, το Chapter V, που προσθέτει πολλά νέα χαρακτηριστικά στο παιχνίδι. Για όσους δεν γνωρίζουν, το mod αυτό μπορεί να παιχθεί και single και multiplayer, καθώς διαθέτει ειδικά προσαρμοσμένα bots για τις απαιτήσεις του παιχνιδιού. Με το που ξεκινάει κάθε παρτίδα οι παίκτες πρέπει να επιλέξουν σε ποια από τις δύο παρατάξεις θα ανήκουν, στους Vampires ή στους Vampire Slayers.
Το Chapter V του πολύ αξιόλογου mod Vampire Slayer προσθέτει τα εξής features:

- Νέο μοντέλο Vampire Slayer: ο Eightball
- Τρία νέα όπλα: Pool Cue, Thunder Five, Winchester Rifle
- Τρεις νέους χάρτες: red light, ehb, mummy
- Δύο νέα game modes: Capture the Cross και Destroy the Coffins
- Πολλά bug fixes και βελτιώσεις σε γραφικά, ήχο και engine

"Αγαπητέ Mr. Κόντη, μετά την αναφορά σου στο Quake II evolved έψαξα για τα doom ports. Το καλύτερο που βρήκα είναι το JDOOM στο link http://www.doomsdayhq.com/jdoom.php. Προτείνω να δεις το project και να του κάνεις μια αναφορά μέσω της στήλης 'MODified gaming'. Προσφέρει απίστευτα χαρακτηριστικά: colored lighting, lens flares, bilinear filtering, 3d sound κ.λπ. Παίζοντας πάλι το Doom, ένιωθα να παίζω άλλο παιχνίδι! Επίσης, έστειλα ένα mail στο περιοδικό μπας και το βάλουν στο CD. Για να τρέξει, χρειάζεται μια έκδοση του

μετά την καταστροφή της Orc Hoard στο WarCraft III: Reign of Chaos! Η ιστορία της campaign έχει ως εξής: Ο Krill, ο κεντρικός ήρωας της περιπέτειας, ήταν WarChief της λεγεώνας του Thrall. Αιχμαλωτίστηκε όμως από Humans προτού συναφθεί η συμμαχία των δύο άσπονδων εχθρών και έτσι το μίσος του για τη φυλή των Humans δεν έσβησε ποτέ. Τώρα αναζητά τη χαμένη δύναμη του bloodlust των προγόνων του προκειμένου να ενώσει και πάλι τις διαλυμένες φυλές των Orcs. Μαζί του σε αυτή την προσπάθεια θα είναι οι πιστοί σύντροφοί του Martel και Brokk, οι οποίοι θα τον βοηθήσουν στο χτίσιμο της Hoard των Orcs και στην αναζήτηση της μυθικής ουσίας που δίνει ακόμη περισσότερη ενέργεια στο bloodlust.

Η campaign του Rise of Krill είναι σχεδιασμένη από τον Skull και το υπόλοιπο επιτελείο του site WarCraft III Campaigns (www.wc3campaigns.com, ένα αρκετά αξιόλογο site). Η δημιουργία του mod κράτησε περίπου τέσσερις μήνες και το αποτέλεσμα, όπως θα δείτε, είναι αρκετά εντυπωσιακό. Η team του Rise of Krill, έχοντας ολοκληρώσει το project της, ετοιμάζεται να υλοποιήσει νέα, πιο μεγαλεπήβολα σχέδια, τα οποία υπόσχεται να ολοκληρώσει μέσα στο 2003.

Κλείνοντας, θα σας δώσω μερικές οδηγίες για την εγκατάσταση του mod, η οποία είναι πολύ απλή. Από το directory του CD "Modifications" τρέξτε το αρχείο "Rise of Krill 2,2.exe". Αυτομάτως θα εμφανιστεί ένα πεδίο στον υπολογιστή σας το οποίο θα δείχνει σε ποιο directory είναι εγκατεστημένο το WarCraft III στο σκληρό δίσκο σας (σε περίπτωση που η ένδειξη είναι λανθασμένη, επιλέξτε εσείς το σωστό



Η campaign Rise of Krill.







Εικόνες από το expansion του WarCraft III, Frozen Throne.

Doom (ακόμη και τη shareware!) Επιπλέον, στο site υπάρχει ένα link για ένα retexturing project του Doom II, ένα αρχείο 180MB που αλλάζει όλα τα textures του παιχνιδιού με νέα, υψηλότερης ανάλυσης (εγώ δεν μπορώ να το κατεβάσω - θα θέλω μία εβδομάδα), καθώς επίσης ένα αρχείο που αντικαθιστά όλα τα sprites με 3D models (ποιότητας Quake 2)."

Το e-mail προέρχεται από τον αναγνώστη της στήλης Barret και διαβάζοντας τις ενδιαφέρουσες πληροφορίες αποφάσισα να ακολουθήσω τις συμβουλές του! Ετσι λοιπόν πήγα στο link που μου έδωσε και άρχισα τη μελέτη. Ομολογώ ότι βρήκα πολύ αξιόλογο υλικό.

Ο κυρίως υπεύθυνος για όλη αυτή τη δουλειά είναι ο Jaakko Keranen, ο οποίος έχει βαλθεί να αναβαθμίσει όλες τις engines παλιών, καλών First Person Shooter.

Στο link που μας έδωσε ο Barret θα μπορέσετε να βρείτε βελτιώσεις για το Doom (jDoom), το Heretic (jHeretic) και το Hexen (jHexen). Οσον αφορά στο 180 Megabyte αρχείο για το Doom II, δεν είναι τίποτε άλλο από το αποκαλούμενο "project Doom II Retexturing" ενός άλλου team, στο οποίο ο παραπάνω κύριος συμμετέχει. Το link για να κατεβάσετε όλα τα απαραίτητα αρχεία (είτε τμηματικά είτε ως ένα αρχείο) είναι το ακόλουθο: http://switch.to/doom2textures. Οταν κατεβάσω και εγώ την έκδοση αυτή, θα κάνω ένα εκτενέστατο αφιέρωμα και, φυσικά, θα τη διαθέσω στο CD του περιοδικού.

Το Defense Alliance είναι ένα πολλά υποσχόμενο mod για το Unreal Tournament και σύντομα για το Unreal Tournament 2003. Το mod αυτό ανήκει κατά το ήμισυ σε συμπατριώτη μας, αφού ο ένας εκ των δύο project leaders του Defense Alliance είναι ο Δημήτρης Κουτσόγιωργας (aBsOlUt), ο οποίος συνέλαβε την ιδέα του mod. Το Defense Alliance για το Unreal Tournament βρίσκεται στη version 1.6 και ζυγίζει περίπου 26 Megabyte, ενώ για το Unreal Tournament 2003 ακόμα δεν έχει κυκλοφορήσει καμία έκδοση. Απ' ό,τι κατάλαβα, το team, το οποίο διευθύνεται από τον aBsOlUt (γεια σου, πατρίδα), αποφάσισε να σταματήσει να ασχολείται με το UT και να συνεχίσει την εξέλιξη του mod στο UT2003.

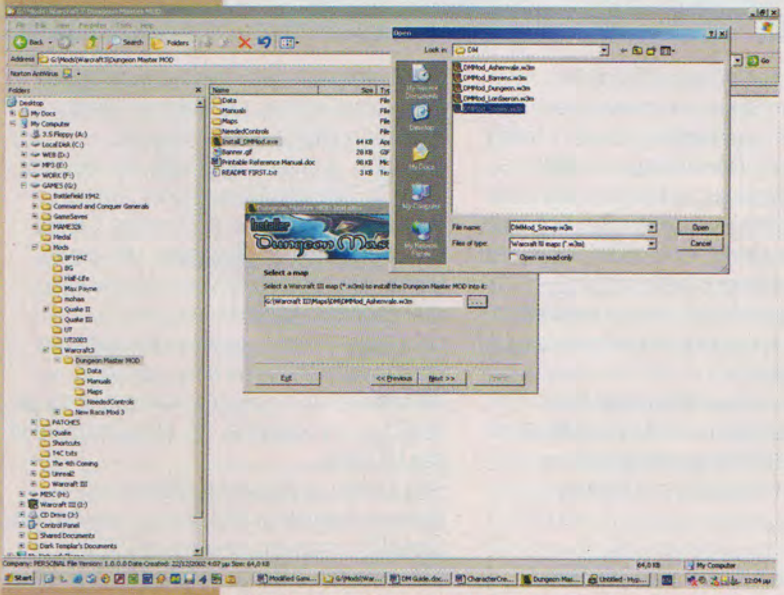
Ετσι λοιπόν, η τελευταία έκδοση του Defense Alliance (η 1,6) είναι φτιαγμένη για Unreal Tournament, ενώ για το UT2003 οι εκδόσεις του Defense Alliance θα ξεκινήσουν από την 2.0. Το site του Defense Alliance είναι το: http://www.planetunreal.com/da.



Wanderers of Sorceria: μία αρκετά αξιόλογη campaign με την οποία πρέπει να ασχοληθείτε.

directory). Τέλος, κάντε κλικ στο Install και επιλέξτε Yes όταν σας ρωτήσει εάν θέλετε να δημιουργηθεί shortcut στο desktop σας. Τώρα το μόνο που χρειάζεται να κάνετε για να παίξετε το Rise of Krill είναι να τρέξετε το αντίστοιχο εικονίδιο από το desktop σας. Σε περίπτωση όμως που δεν είχατε επιλέξει Yes για τη δημιουργία εικονιδίου στο desktop, μπορείτε να τρέξετε το πρόγραμμα "war3.exe" από το sub directory "RoK" του WarCraft III στο σκληρό δίσκο σας. Δηλαδή εάν το Warcraft III: Reign of Chaos στο σκληρό σας είναι εγκατεστημένο στο directory "D:\Warcraft 3", τότε το εκτελέσιμο αρχείο για το Rise of Krill βρίσκεται στο "D:\Warcraft 3\RoK\war3.exe".

Υπενθυμίζω ότι το Rise of Krill είναι απλώς μία campaign και δεν έχει επιλογή για multiplayer!



Στο Dungeon Master Mod δεν γίνεται καμία εγκατάσταση. Απλώς "πειράζετε" τον map, στον οποίο θέλετε να παίξετε το συγκεκριμένο modification.

NEW RACE MOD VERSION 3

Πρόκειται μακράν για το καλύτερο mod για το WarCraft III που έχει κυκλοφορήσει μέχρι στιγμής. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή. Από το directory "Modifications" του συνοδευτικού CD, μπείτε στο sub directory "New Race MOD" και τρέξτε την εφαρμογή Install. Το πρόγραμμα που θα ξεκινήσει, αυτόματα αναγνωρίζει σε ποιο σημείο του σκληρού δίσκου βρίσκεται το WarCraft III (όπως ακριβώς στο Rise of Krill). Σε περίπτωση που το directory που εμφανίζεται δεν είναι το σωστό, αλλάξτε το. Επιλέγοντας Install θα ολοκληρωθεί η διαδικασία εγκατάστασης. Οταν σας ζητηθεί να δημιουργηθεί shortcut στο destop σας, επιλέξτε Yes και όλα θα είναι έτοιμα! Πλέον, τρέχοντας το νέο εικονίδιο στο desktop σας, θα μπορείτε να μπαίνετε σε ένα νέο WarCraft III, όπου οι Humans, τα Night Elves, τα Orcs και οι Undeads είναι μία απλή ανάμνηση. Πλέον οι τέσσερις κυρίαρχες φυλές είναι τα Trolls, τα Wood Elves, οι Lizardman και οι Chaos!

Η εκτενέστερη παρουσίαση του συγκεκριμένου mod είναι περιττή. Δεν θα ήθελα, βλέπετε, να σας χαλάσω τη χαρά της ανακάλυψης των νέων μονάδων, κτηρίων και δυνάμεων κάθε στρατού! Το New Race Mod, όμως, δεν είναι μόνο για LAN ή single player, αφού άνετα μπορείτε να παίξετε και στο Battle Net. Το μόνο που πρέπει να κάνετε είναι να αντιγράψετε το αρχείο "war3patch.mpq" που βρίσκεται στο βασικό directory του WarCraft III στο σκληρό δίσκο σας με το ομώνυμο αρχείο που βρίσκεται στο directory του WarCraft III, New Race Mod. Πριν όμως να εγκρίνετε το overwrite των αρχείων, κάντε ένα backup το βασικό war3patch.mpq, γιατί αλλιώς θα έχετε big, big problems όταν δοκιμάσετε να ξαναπαίξετε το WarCraft III.

MAPS

Εκτός από τα τρία mods που μπορείτε να εγκαταστήσετε για να "βελτιώσετε" το WarCraft III, έχω συμπεριλάβει και ορισμένους maps στο directory "Modifications". Προκειμένου να τους τρέξετε, κάντε copy όλο το directory (με τα περιεχόμενά του) στο directory "maps" του WarCraft III στο σκληρό δίσκο. Από εδώ και στο εξής, παίζοντας Skirmish και επιλέγοντας το map, μπαίνετε στο νέο αυτό directory και έτσι μπορείτε να απολαύσετε καινούριες περιπέτειες και αστείες παραλλαγές του WarCraft III.

ΑΛΛΑ PROJECTS ΓΙΑ ΤΟ WARCRAFT III

Πέραν των προαναφερόμενων τριών mods, τα οποία είναι τα μόνα αξιόλογα, υπάρχουν και άλλα τα οποία είτε αναμένονται είτε αποδείχθηκαν προβληματικά.

▸ **Project ROR:** Το συγκεκριμένο mod είναι κάτι αντίστοιχο του New Race Mod. Βρίσκεται ακόμα στα σκαριά, ωστόσο, όταν υπάρξουν νεότερα θα σας



Οταν η Kate γνώρισε το...
BURN OUT
Δεν μπορείς να φανταστείς τι ωραία πέρασα με το Burn out!
BRAVE NEW WORLD
Έζησα τον απόλυτο χαβαλέ στο studio και ποζάρισα για σένα
Γρήγορα αυτοκίνητα,
γρήγορα κορίτσια,
γρήγορη ζωή:
Το πιο γρήγορο lifestyle
των 00's ξεχύνεται
από τις σελίδες
του Burn out
ζήτησέ το πριν
τον εισαγγελέα
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ
SIERRA DRAGSTER
1000+ PS
AXION DESIGN KICKS ASS!
NISSAN 300ZX
370 PS
SUBARU IMPREZA
NOS 330 PS
Η ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΤΟΥ ΚΑΤΑΡΑΜΕΝΟΥ
GUESS WHO'S BACK!
Burn out:
Εδώ γίνεται
το καλό το πάρτι.
Μην το χάσεις!
ΕΚΔΙΔΕΤΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ
MOTOTECH SA

MODified gaming



Ο στρατός των demons σε παράταξη στο New Race Mod!

ενημερώσω αμέσως.

▼ **FPS MOD:** Το FPS mod για το WarCraft III είναι ένα πανέξυπνο total conversion το οποίο μετατρέπει το αγαπημένο strategy σε First Person Shooter (εξ ου και το FPS), εκμεταλλευόμενο την 3d engine του παιχνιδιού. Οταν συνέλεγα το υλικό για τη στήλη, βρήκα μία από τις πρώτες εκδόσεις του FPS Mod και προσπάθησα να την εγκαταστήσω, αλλά δυστυχώς είχε πολλά bugs και συνέχεια crash-αρα! Δυστυχώς, ο δημιουργός του mod αυτού είναι άφαντος. Να φανταστείτε ούτε καν site δεν υπάρχει...



▼ **Valhallah MOD:** Ακόμη ένα under construction mod του οποίου η σελίδα είναι και αυτή under construction, οπότε δεν μπόρεσα να βρω αρκετές πληροφορίες.

▼ **Wanderers of Sorceria:** Εδώ δεν έχουμε να κάνουμε ακριβώς με ένα mod, αλλά με μια σειρά από χάρτες οι οποίοι παίζονται διαδοχικά ως μία campaign με το όνομα Wanderers of Sorceria! Η ιστορία χωρίζεται σε 10 Chapters, τα οποία μπορείτε να κατεβάσετε από τη διεύθυνση http://www.campaigncreations.org/warcraft/wos/download.shtml. Για να παίξετε τη συγκεκριμένη campaign, αφού πρώτα έχετε κατεβάσει όλα τα απαραίτητα αρχεία, πρέπει απλώς να φορτώσετε το πρώτο map (το Road to Arcadia). Από εκεί και πέρα η περιπέτειά σας θα ξεκινήσει.

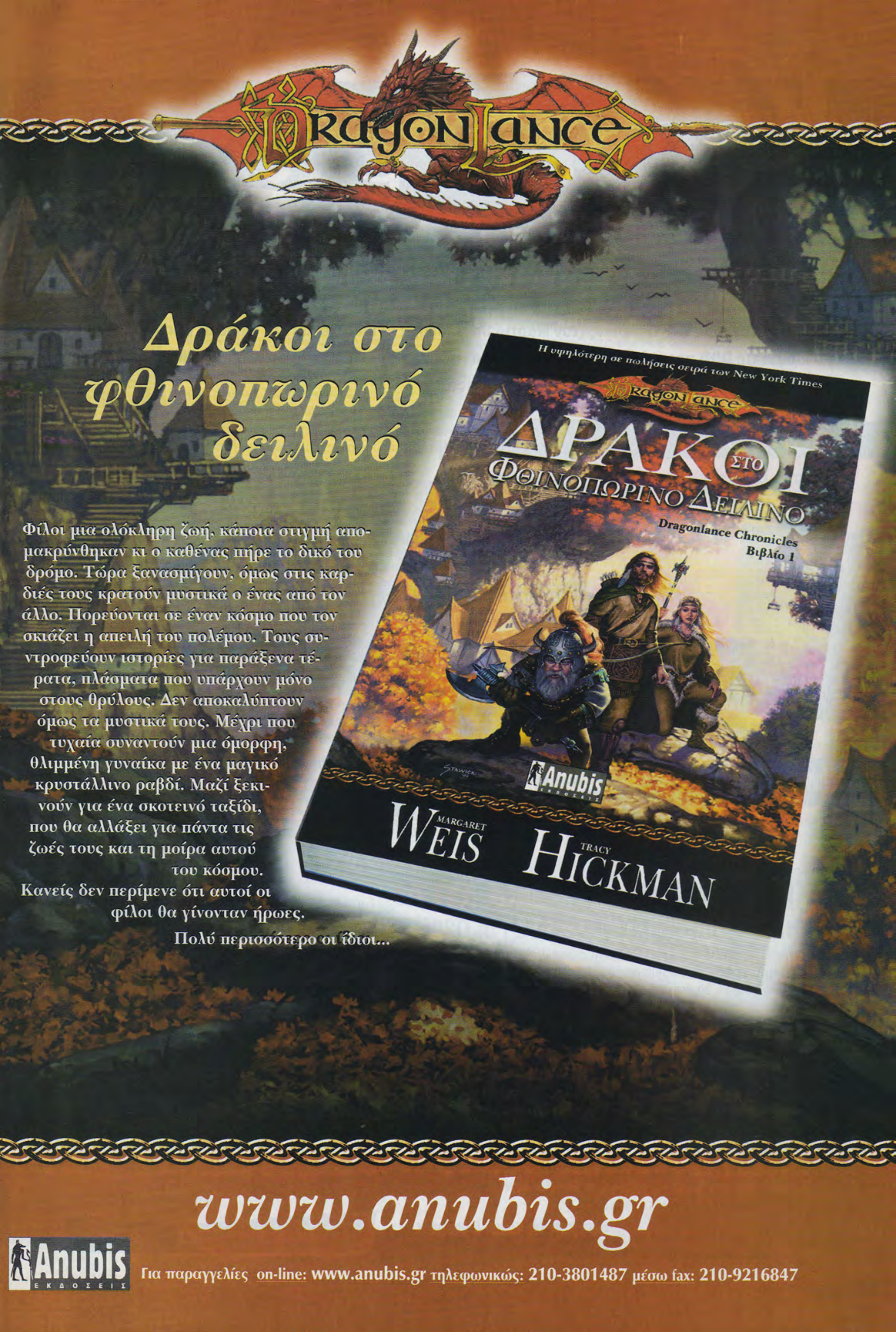
THE END

Φίλες και φίλοι, ακόμα ένα "MODified Gaming" έφτασε στο τέλος του. Οσοι από εσάς έχετε δει κάποια mods τα οποία θα θέλατε να παρουσιαστούν από αυτή τη στήλη, δεν έχετε παρά να μας στείλετε ένα mail στο: dummwiam@otenet.gr και οι επιθυμίες σας θα γίνουν διαταγές για μας. Οσον αφορά στην ύλη του επόμενου τεύχους, βρίσκομαι για ακόμη μία φορά σε πολύ μεγάλο δίλημμα. Να κάνω αφιέρωμα στα ουκ ολίγα Matrix Mods που έχω ανακαλύψει ενόψει της κινηματογραφικής πρεμιέρας της ταινίας, να καταπιαστώ με ορισμένα πολύ ενδιαφέροντα mods για το StarCraft ή να παρουσιάσω το Defense Alliance mod για το Unreal Tournament, το οποίο είναι δημιούργημα συμπατριώτη μας; Δύσκολοι καιροί για gamers...

PC

Στον πίνακα που ακολουθεί θα βρείτε τα περιεχόμενα της στήλης αυτής από το τεύχος "γέννησής" της, καθώς και τα περιεχόμενα του CD στα αντίστοιχα τεύχη.

ΤΕΥΧΟΣ	ΑΦΙΕΡΩΜΑ	ΣΤΟ CD
144, Οκτώβριος 2001	Hear of Evil, Mod για το Half-Life	Heart of evil
145, Νοέμβριος 2001	9 Mods για το Max Payne	9 Mods Max Payne
146, Δεκέμβριος 2001	WarCraft III: Total Conversion για το StarCraft	WarCraft III TC
147, Ιανουάριος 2002	The Darkest Day, Mod για το Baldur's Gate II	Τίποτα
148, Φεβρουάριος 2002	6 Mods για το Quake III	6 Mods Quake III, The Darkest Day (BGII)
149, Μάρτιος 2002	Neo Cairo, Mod για το Unreal Tournament	Neo Cairo
150, Απρίλιος 2002	Tactical Ops, Mod για το Unreal Tournament	Full Game: Primitive Wars
151, Μάιος 2002	True Matrix, Mod για το Max Payne	Tactical Ops, True Matrix
152, Ιούνιος 2002	Quake 3 Rally, Mod για το Quake III	Full Game: The Devil Inside
153, Ιούλιος 2002	10 Mods για το Diablo II (διαθέσιμα στο www.Gameweb.gr)	Full Client T4C, Quake 3 Rally
154, Αύγουστος 2002	10 Mods για το NeverWinter Nights (www.rpg.gr/nwn/modules.asp)	Full Game: King's Quest Mask of Eternity
155, Σεπτέμβριος 2002	2 special Mods για το Half-Life	Holy Wars Beta 2, Vampire Slayer Chapter III & Bid For Power 1, 2 (Quake3)
156, Οκτώβριος 2002	Ειδησεογραφία	Full Game: Unreal Tournament
157, Νοέμβριος 2002	Thievery και Airfight για Unreal Tournament	Airfight UTMod 3.0 και Thievery 1.2
158, Δεκέμβριος 2002	Ειδησεογραφία	Full Game: Space Quest IV
159, Ιανουάριος 2003	Αφιέρωμα Quake III Arena	Full Game: SWAT 3 και τα Mods για Quake 3: Western Quake, UI Enhanced, Rocket Duel, Super Heroes Arena, Generation Arena
160, Φεβρουάριος 2003	Ειδησεογραφία	Full Game: Larry 7 και Computer Show



DragonLance
Δράκοι στο φθινοπωρινό δειλινό
Φίλοι μια ολόκληρη ζωή, κάποια στιγμή απομακρύνθηκαν κι ο καθένας πήρε το δικό του δρόμο. Τώρα ξανασμίγουν, όμως στις καρδιές τους κρατούν μυστικά ο ένας από τον άλλο. Πορεύονται σε έναν κόσμο που τον σκιάζει η απειλή του πολέμου. Τους συντροφεύουν ιστορίες για παράξενα τέρατα, πλάσματα που υπάρχουν μόνο στους θρύλους. Δεν αποκαλύπτουν όμως τα μυστικά τους. Μέχρι που τυχαία συναντούν μια όμορφη, θλιμμένη γυναίκα με ένα μαγικό κρυστάλλινο ραβδί. Μαζί ξεκινούν για ένα σκοτεινό ταξίδι, που θα αλλάξει για πάντα τις ζωές τους και τη μοίρα αυτού του κόσμου.
Κανείς δεν περίμενε ότι αυτοί οι φίλοι θα γίνονταν ήρωες.
Πολύ περισσότερο οι ίδιοι...
Η υψηλότερη σε πωλήσεις σειρά των New York Times
DragonLance
ΔΡΑΚΟΙ ΣΤΟ ΦΘΙΝΟΠΩΡΙΝΟ ΔΕΙΛΙΝΟ
Dragonlance Chronicles
Βιβλίο 1
Anubis
ΕΚΔΟΣΕΙΣ
MARGARET WEIS
TRACY HICKMAN
www.anubis.gr
Anubis
ΕΚΔΟΣΕΙΣ
Για παραγγελίες on-line: www.anubis.gr τηλεφωνικώς: 210-3801487 μέσω fax: 210-9216847

Utopia

Επιμέλεια: Μίλτος Κύρκος, Νίκος Κόντης

Απ' όλα τα καλά έχει η "Utopia" αυτού του μήνα, φίλοι μου: και νέο expansion του Magic (το Legions, που περιέχει μάλιστα μόνο creatures) και Yu-Gi-Oh που καταφθάνει και εις τας Ευρώπας (τον Μάρτιο θα το δούμε κι εμείς εδώ) και Tome of Horrors με 400 νέα τέρατα για τις D&D περιπέτειές σας... Αφήστε τα νέα βιβλία που κυκλοφορούν στα ελληνικά, όπως το νέο Dune prequel και το πρώτο της σειράς Dragonlance...

LEGIONS

Η ΝΕΑ ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΤΟΥ MAGIC



Το Legions είναι η νέα επέκταση για το παιχνίδι Magic: The Gathering. Το σετ περιέχει 145 νέες κάρτες (όλες πλάσματα) και εισάγει νέους μηχανισμούς στο παιχνίδι όπως το Provoke και το Amplify. Το σετ κυκλοφορεί σε 4 διαφορετικές προκατασκευασμένες θεματικές τράπουλες με 60 κάρτες (Elvish Rage, Zombies Unleashed, Morph Mayhem και Sliver Shivers) και σε boosters που περιέχουν 15 τυχαίες κάρτες. Οι κάρτες είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.

Τιμή: Θεματικές τράπουλες: € 12,50, Booster: € 4,00 | **Διάθεση Κάισσα**

WIND OF WAR

ΝΟΥΒΕΛΑ ΓΙΑ ΤΟ LEGEND OF THE FIVE RINGS



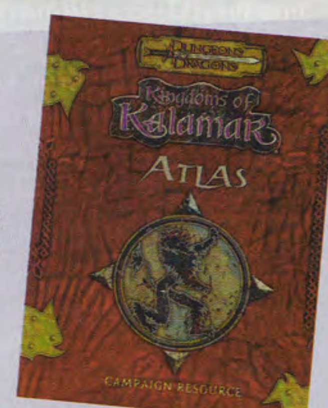
Το Rokugan βρίσκεται σε κατάσταση χάους. Καθώς τα αδέλφια του αναζητούν την εύνοια των Οικογενειών, ο Akodo Kaneka εγκαταλείπει τα παιχνίδια εξουσίας για έναν άλλο σκοπό: να υπερασπίσει τους αδύναμους και να καταστρέψει αυτούς που απειλούν τους απλούς ανθρώπους. Ομως, ενώ ο κόσμος καταρρέει γύρω του, ανακαλύπτει ότι κανένας από τους γιους του Toturi δεν μπορεί να ξεφύγει από τη μοίρα του. Το "Wind of War" είναι η δεύτερη νουβέλα της σειράς "The Four Wind Saga" του φανταστικού κόσμου Legend of the Five Rings. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.

Τιμή: € 8,40 | **Διάθεση Κάισσα**

KINGDOMS OF KALAMAR ATLAS

ΕΝΑΣ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΓΙΑ D20



Το Kingdoms of Kalamar Atlas περιέχει 154 σελίδες με έγχρωμους αναλυτικούς γεωγραφικούς χάρτες του κόσμου Tellene, του Kingdoms of Kalamar campaign setting. Εκτός από τη γεωγραφία του κόσμου, θα βρείτε:

- Τοποθεσίες και ονόματα πόλεων και οικισμών από 350 κατοίκους και άνω
- Χάρτες με τα θαλάσσια ρεύματα, τα αέρια ρεύματα ανά εποχή, το κλίμα και τη βλάστηση
- Χάρτες πρώτων υλών που δείχνουν τη συγκέντρωση πλούτου και βιομηχανίας κάθε κράτους, εισαγωγές και εξαγωγές, συγκεντρώσεις στρατευμάτων και τις διαλέκτους κάθε γλώσσας
- Τους δρόμους και τις εμπορικές γραμμές
- Ενα λεξικό με τις γλώσσες της Tellene
- Εναν πολύ χρήσιμο βοηθό για την προφορά των ονομάτων των πιο κοινών γεωγραφικών χαρακτηριστικών, πόλεων και κρατών
- Εναν εύχρηστο κατάλογο με τις συντεταγμένες κάθε πόλης και οικισμού
- Τις τοποθεσίες εκατοντάδων νησιών που δεν είχαν έως τώρα χαρτογραφηθεί από τους εξερευνητές

Το Kingdoms of Kalamar Atlas είναι για τους παίκτες και τον DM. Για να το χρησιμοποιήσουν θα χρειαστούν το Player's Handbook, το Dungeon Master's Guide και πιθανώς το Monster Manual.

Ενα προϊόν της Kenzer & Company.

Τιμή: € 39,00 | **Διάθεση Κάισσα**

THE BOOK OF TAVERNS

ΦΑΪ, ΠΙΟΤΟ &... ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ!



Η ταβέρνα ή το inn, όπως το αποκαλούμε στο Dungeons & Dragons, είναι το πιο χαρακτηριστικό σημείο αναφοράς του παιχνιδιού μετά τα μπουντρούμια και τους δράκους. Σχεδόν κάθε περιπέτεια των παικτών περιλαμβάνει και μία επίσκεψη στο τοπικό inn. Στα inns ξεκινούν οι περιπέτειες, στα inns συνεχίζουν οι περιπέτειες, στα inns καταλήγουν όλες οι περιπέτειες! Ενώ λοιπόν τα inns αποτελούν ένα πολύ σημαντικό κομμάτι του D&D, πολλές φορές οι DMs τείνουν να τα παραμελούν και να τα θεωρούν απλώς ως έναν σταθμό των adventurers. Με τη χρήση του "Book of Taverns" ο DM έχει έτοιμες δέκα ταβέρνες, που περιγράφονται με κάθε λεπτομέρεια ούτως ώστε να γίνεται πιο ρεαλιστική κάθε επίσκεψη των παικτών. Για κάθε inn ο DM θα βρει αναλυτικές πληροφορίες για την ιστορία του, τους ιδιοκτήτες του, τους θαμώνες, μυστήρια που πλανώνται στον αέρα και γενικότερα κάθε ανατριχιαστική λεπτομέρεια που θα μπορούσε να οδηγήσει τους παίκτες σε νέες περιπέτειες!

Ενα προϊόν της Sword & Sorcery & της Necromancer Games.

Τιμή: € 24,00 | **Διάθεση Fantasy Shop**

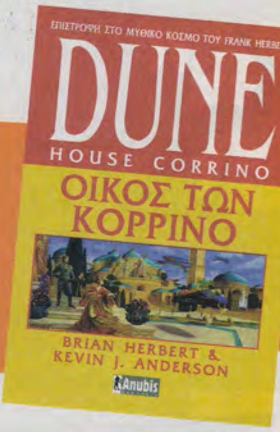
DUNE: ΟΙΚΟΣ ΤΩΝ ΚΟΡΡΙΝΟ

ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΟ ΜΥΘΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ FRANK HERBERT

Κυκλοφόρησε σε ελληνική μετάφραση από τις εκδόσεις Anubis το νέο βιβλίο των Dune prequels "House Corrino". Νιώθοντας το θρόνο του να καταρρέει, ο αυτοκράτορας Σαντάμ Κορρίνο θέτει σε εφαρμογή ένα παράτολμο σχέδιο που θα του εξασφαλίσει την παντοδυναμία: την παρασκευή ενός συνθετικού υποκατάστατου του μελάνζ, που υπάρχει μόνο στον Ντιουν και αποτελεί την κινητήρια δύναμη ολόκληρης της Αυτοκρατορίας.

Ενα προϊόν της Bantam Books.

Διάθεση Anubis



LONDON BY NIGHT

SOURCEBOOK ΓΙΑ ΤΟ VICTORIAN AGE: VAMPIRE



Στο "London By Night" η ατμόσφαιρα της βικτοριανής εποχής πλανάται έντονα στον αέρα μαζί με την πηχτή ομίχλη της πρωτεύουσας της Μεγάλης Βρετανίας. Πίσω από αυτό το αδιαπέραστο πέπλο κρύβονται ατελείωτα εγκλήματα και ανατριχιαστικά περιστατικά, τα οποία οφείλονται τόσο στο φυσικό όσο και στο υπερφυσικό! Ανθρωποι, kindred και άλλα πλάσματα που η φαντασία αρνείται να συλλάβει διεκδικούν μια θέση στην τρομακτική νύχτα του Λονδίνου. Το βιβλίο προσφέρει στους παίκτες τη δυνατότητα να αντιμετωπίσουν έναν από τους πιο ισχυρούς Princes της ιστορίας των kindred, να βιώσουν τη μαγεία της παλιάς εποχής και να έρθουν αντιμέτωποι με προκλήσεις που δεν έχουν ξαναδεί. Ο ρομαντισμός και η μυστηριώδης ατμόσφαιρα της βικτοριανής εποχής δημιουργούν ένα ανατριχιαστικό-ατμοσφαιρικό αμάλγαμα τρόμου και έντασης, που δύσκολα θα βρείτε σε άλλα Role Playing Games.

Ενα προϊόν της White Wolf.

Τιμή: € 24,00 | **Διάθεση Fantasy Shop**

BLACK & WHITE No6

COMIC ΓΙΑ D&D

Η Tinelith, η κλέφτρα μισο-ξωτικό, ο Benni, ο μισο-ορκ πολεμιστής, ο Snibb, ο γνώμος μάγος, και ο Bernleough, ένας άνθρωπος-κληρικός προσπαθούν να αποφύγουν τη σύλληψη για την κλοπή κυβερνητικών εγγράφων που αποκαλύπτουν μια συνωμοσία εναντίον του βασιλιά. Σε αυτό το τεύχος, η Tinelith κρύβεται στα υπόγεια του βασιλικού κάστρου του Rel Mord, κυνηγημένη από τους πρώην συμμάχους της. Θα προλάβει να παραδώσει τα έγγραφα στο βασιλιά προτού την πιάσουν ή θα τη βρουν πρώτοι οι επαναστάτες, δημιουργώντας μια ιστορία που θα ενοχοποιήσει την ίδια και θα αθωώσει τους ίδιους; Αυτό είναι το έκτο και τελευταίο τεύχος της μίνι σειράς D&D: Black & White. Το περιοδικό είναι στα αγγλικά.



Ενα προϊόν της Kenzer & Company.

Τιμή: € 3,99 | **Διάθεση Κάισσα**

Utopia



AQUAPOLIS ΤΟ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ SET ΤΟΥ POKEMON

Το Aquapolis, το νέο σετ για το παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες Pokemon, είναι γεγονός! Με 186 νέες κάρτες - το μεγαλύτερο σετ που έχει κυκλοφορήσει έως τώρα -, μόνο οι καλύτεροι εκπαιδευτές θα καταφέρουν να κατακτήσουν τη μυστηριώδη παραλιακή πόλη.

Το Aquapolis κυκλοφορεί σε δύο συσκευασίες: σε προκατασκευασμένες τράπουλες, που περιέχουν 61 κάρτες, ένα νόμισμα Pokemon, δείκτες ζημιάς και τους κανόνες του παιχνιδιού, και σε φακελάκια (boosters), που περιέχουν 9 τυχαίες κάρτες. Για να σαρωθούν τα δεδομένα στις κάρτες απαιτείται το GameBoy Advance και το e-Reader. Οι κάρτες και οι οδηγίες είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.

Τιμή: Προκατασκευασμένη τράπουλα: € 12,99, Booster: € 4,40 | **Διάθεση Κάισσα**

SINESTRO
Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΦΙΓΟΥΡΑ ΤΟΥ HEROCLIX



Με τον κεραυνό του έτοιμο να χτυπήσει, το κατασκεύασμα Sinestro είναι η μεγαλύτερη HeroClix φιγούρα που έχει κυκλοφορήσει! Φτιαγμένο από ένα ειδικό διαφανές πλαστικό, το Sinestro έχει το σχήμα των Qwardian πολεμιστών και αρκετή δύναμη για να προκαλέσει ακόμα και τον Superman. Αιωρούμενος μέσα στο κατασκεύασμα είναι ο ίδιος ο Sinestro, ο άρχοντας του κίτρινου δαχτυλιδιού της δύναμης του Qward, που δημιουργεί και ελέγχει το κατασκεύασμα με τη δύναμη της σκέψης του.

Η φιγούρα Sinestro μπορεί να προκαλέσει μία ολόκληρη ομάδα υπερηρώων και έχει μεταβλητό κόστος πόντων ώστε να μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε μικρές ή μεγάλες μάχες. Δεν περιέχονται κανόνες του παιχνιδιού. Για να χρησιμοποιήσετε το Sinestro, θα πρέπει να έχετε το DC HeroClix: Hypertime Starter Set.

Τιμή: € 24,99 | **Διάθεση Κάισσα**

Ενα προϊόν των Wiz Kids.

Ο ΠΡΩΤΟΣ ΚΑΝΟΝΑΣ ΤΟΥ ΜΑΓΟΥ
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ Ο ΔΕΥΤΕΡΟΣ ΤΟΜΟΣ

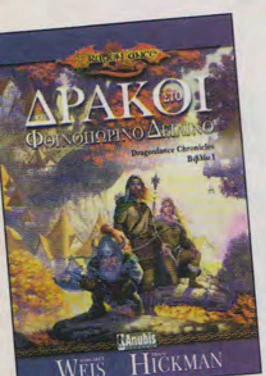
Ο δεύτερος τόμος του αριστουργηματικού βιβλίου του Terry Goodkind "Ο Πρώτος Κανόνας του Μάγου" κυκλοφορεί από τις εκδόσεις Anubis και στην ελληνική γλώσσα. Πρόκειται για την ιστορία ενός μαγικού κόσμου που αντικατοπτρίζει το δικό μας, ενός κόσμου στον οποίο η καλοσύνη και η τιμιότητα πολιορκούνται από τις δυνάμεις του σκότους και της απάτης. Η οδύσσεια του Ρίτσαρντ Σάιφερ είναι ένα ταξίδι με μεγάλους κινδύνους και αβέβαιη ανταμοιβή για χάρη της αγάπης.



Διάθεση Anubis

Ενα προϊόν της Alderac TOR.

DRAGONLANCE CHRONICLES
ΔΡΑΚΟΙ ΣΤΟ ΦΘΙΝΟΠΩΡΙΝΟ ΔΕΙΛΙΝΟ



Το πρώτο βιβλίο της σειράς (από τους Margaret Weiss και Tracy Hickman) κυκλοφορεί επιτέλους σε ελληνική μετάφραση. Φίλοι μια ολόκληρη ζωή, κάποια στιγμή χωρίστηκαν κι ο καθένας πήρε το δικό του δρόμο. Τώρα ξανασμίγουν, όμως στις καρδιές τους κρατούν μυστικά ο ένας από τον άλλο. Πορεύονται σε έναν κόσμο που τον σκιάζει η απειλή του πολέμου. Τους συντροφεύουν ιστορίες για παράξενα τέρατα, πλάσματα που υπάρχουν μόνο στους θρύλους. Δεν αποκαλύπτουν όμως τα μυστικά τους. Μέχρι που τυχαία συναντούν μια όμορφη, θλιμμένη γυναίκα με ένα μαγικό κρυστάλλινο ραβδί. Μαζί ξεκινούν για ένα σκοτεινό ταξίδι, που θα αλλάξει για πάντα τις ζωές τους και τη μοίρα αυτού του κόσμου.

Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.

Διάθεση Anubis

MONSTERS OF NORRATH ΤΑ ΝΕΑ ΤΕΡΑΤΑ ΤΟΥ EVERQUEST

Norrath είναι το όνομα που έχει ο κόσμος του EverQuest. Στο βιβλίο αυτό οι παίκτες του pen & paper Role Playing Game EverQuest μπορούν να βρουν ατελείωτα τέρατα βγαλμένα από τον κόσμο του Norrath, όπως τον έχουν γνωρίσει από το MMORPG EverQuest. Όλα τα τέρατα που θα βρείτε στις σελίδες αυτού του βιβλίου δεν είναι απαραίτητο να χρησιμοποιηθούν μόνο για το RPG EverQuest. Κάλλιστα οποιοσδήποτε GM μπορεί να χρησιμοποιήσει τα τέρατα του βιβλίου "Monsters of Norrath" στο campaign setting του, της 3ης έκδοσης των κανόνων του Dungeons & Dragons.

Ενα προϊόν της Sword & Sorcery.

Τιμή: € 36,00 | **Διάθεση Fantasy Shop**



www.kaissagames.com
www.kaissa.gr
DCI
MAGIC The Gathering
REGIONALS
Στο δρομο
για το Βερολινο
Περιφερειακα
Προκριματικα
Magic the Gathering
29 & 30 Μαρτιου 2003
10TH Anniversary
MAGIC The Gathering
κάισσα
ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ & ΦΑΝΤΑΣΙΑ

ΚΑΪΣΣΑ ΑΜΑΡΟΥΣΙΟΥ

Κονδύλη 7, Μαρούσι, τηλ.: 210 6141675, e-mail: kaissa@kaissa.gr, http://www.kaissa.gr

ΜΑΡΤΙΟΣ

Ημερομηνία	Ώρα έναρξης	Περιγραφή
Σάββατο, 1 Μαρτίου	11:30	Magic: Booster Draft Legions
	10:30	Pokemon League Tournament
Κυριακή, 2 Μαρτίου	11:30	L5R: Gold 40/40
Τρίτη, 4 Μαρτίου	17:30	Pokemon League
Πέμπτη, 6 Μαρτίου	17:00	Mechwarrior campaign
Παρασκευή, 7 Μαρτίου	18:00	Magic: FNM Type II (Standard)
Σάββατο, 8 Μαρτίου	11:00	Magic: Booster Draft Legions
Κυριακή, 9 Μαρτίου	11:00	L5R: Gold 40/40
Τρίτη, 11 Μαρτίου	17:30	Pokemon League
Πέμπτη, 13 Μαρτίου	17:00	Mechwarrior campaign
Παρασκευή, 14 Μαρτίου	18:00	Magic: FNM Booster Draft
Σάββατο, 15 Μαρτίου	11:00	Magic: Booster Draft Legions
Τρίτη, 18 Μαρτίου	17:30	Pokemon League
Πέμπτη, 20 Μαρτίου	17:00	Mechwarrior campaign
Παρασκευή, 21 Μαρτίου	17:30	Magic: FNM Type II (Standard)
Σάββατο, 22 Μαρτίου	11:30	L5R: Gold 40/40
	11:00	Magic: Booster Draft Legions
Τρίτη, 25 Μαρτίου	17:30	Pokemon League
Πέμπτη, 27 Μαρτίου	17:00	Mechwarrior campaign
Παρασκευή, 28 Μαρτίου	18:00	Magic: FNM Booster Draft
Σάββατο, 29 Μαρτίου	11:00	Magic: Booster Draft Legions

ΚΑΪΣΣΑ ΠΕΡΙΣΤΕΡΙΟΥ (ΠΗΓΑΣΟΣ)

Δήλου 22, Περιστέρι, τηλ.: 210 5786707, e-mail: pegasus@kaissa.gr, http://www.kaissa.gr

ΜΑΡΤΙΟΣ

Ημερομηνία	Ώρα έναρξης	Περιγραφή
Σάββατο, 1 Μαρτίου	11:00	Magic: Standard (Type II)
Πέμπτη, 6 Μαρτίου	18:00	Warlord: Επίδειξη παιχνιδιού
Παρασκευή, 7 Μαρτίου	18:00	FNM: Type II
Σάββατο, 8 Μαρτίου	11:00	Warlord: Constructed Tournament
Κυριακή, 9 Μαρτίου	11:00	Magic: Masters Extended
Παρασκευή, 14 Μαρτίου	18:00	FNM: Type II
Κυριακή, 16 Μαρτίου	11:00	Magic: Constructed Type II
Πέμπτη, 20 Μαρτίου	18:00	L5R: Επίδειξη παιχνιδιού
Παρασκευή, 21 Μαρτίου	18:00	FNM: Type II
Σάββατο, 22 Μαρτίου	11:00	Warlord: Constructed Tournament
Κυριακή, 23 Μαρτίου	11:00	Magic: Standard (Type II)
Παρασκευή, 28 Μαρτίου	18:00	FNM: Booster Draft
Σάββατο, 29 Μαρτίου	11:00	L5R: Constructed Tournament

Σημείωση: Οι εκδηλώσεις μπορεί να τροποποιηθούν, γι' αυτό δείτε το site www.kaissa.gr για πιο πρόσφατες πληροφορίες.

Κατόπιν συνεννόησης γίνονται επιδείξεις για όλα τα παιχνίδια!

Σε όλα τα καταστήματα της Κάισσα διεξάγεται η Arena του Magic καθώς και FNM κάθε Παρασκευή.

FANTASY SHOP

Κεντρικό κατάστημα: 3ης Σεπτεμβρίου 103, Πλ. Βικτωρίας, τηλ.: 210 8231072, http://www.fantasyshop.gr

ΜΑΡΤΙΟΣ

- **Σάββατο, 1 Μαρτίου:** Warhammer Fantasy Tournament (FS Βικτωρίας)
- **Κυριακή, 2 Μαρτίου:** Warhammer Fantasy Tournament (FS Βικτωρίας)
- **Σάββατο, 8 Μαρτίου:** LotR CCG Open Tournament (FS Κηφισιά)
- **Κυριακή, 9 Μαρτίου:** Warhammer 40k Tournament (FS Βικτωρίας)
- **Σάββατο, 15 Μαρτίου:** LotR CCG Open Tournament (FS Περιστερίου)
- **Κυριακή, 16 Μαρτίου:** LotR CCG Open Tournament (FS Εξαρχείων)
- **Σάββατο, 22 Μαρτίου:** LotR Miniature Game επίδειξη (FS Βικτωρίας)
- **Κυριακή, 23 Μαρτίου:** LotR CCG Open Tournament (FS Βικτωρίας)
- **Κάθε Παρασκευή:** Friday Night Magic στο Fantasy Shop Κηφισιάς.
- **Κάθε απόγευμα:** Demo Games του Lord Of The Rings Card Game.
- **Κάθε Πέμπτη απόγευμα:** Live Roleplaying Vampire: Sabbat.
- **Κάθε Παρασκευή απόγευμα:** Live Roleplaying Vampire: Η Μεταμφίεση, "Athens by Night".
- **Κάθε Σάββατο στις 15:00:** Στο κεντρικό κατάστημα, Scarred Lands Campaign.

ΨΥΧΗΣ ΤΑ ΛΑΜΠΥΡΙΣΜΑΤΑ

Κρότωνος 5, Ν. Κόσμος, τηλ.: 210 9012770

Ημερομηνία	Τουρνουά
Σάβ. 1	LOTR Multi 2T
Κυρ. 2	LOTR Prerelease Helm's Deep
Σάβ. 8	LOTR Multi Open
Κυρ. 9	LOTR 1v1 Open/A Game of Throne
Σάβ. 15	LOTR 1v1 2T
Κυρ. 16	Magic Type II
Κυρ. 23	Magic Type I
Σάβ. 29	Stat Trek 2st Ed./Yu-Gi-Oh (παρουσίαση)
Κυρ. 30	Magic Χρώματα

ΜΑΡΤΙΟΣ

Δραστηριότητες σε μηνιαία βάση:

- Μαθήματα της αρχαίας γλώσσας των ξωτικών QUENYA (Τέσσερα 5μελή τμήματα)
- Adventurers Guild στο "Ζωντανό Χρονικό Scarred Lands"
- Campaign "Lord of the Rings" Coda system
- Campaign DragonLance
- Campaign "Call of Cthulhu d20" στην Ελλάδα του 1910
- Hack Master με εκπλήξεις!

Card Games:

- Arena Magic: The Gathering
- Lord of the Rings Mount of Doom

DARK SIDE

Θησέως & Χαροκόπου, Καλλιθέα, τηλ.: 210 9537100, http://www.darkside.gr

ΜΑΡΤΙΟΣ

- **Κάθε Τρίτη:** Vampire - Sabbat
- **Κάθε Τετάρτη:** Vampire - Camarilla
- **Κάθε Πέμπτη:** D&D - Scarred Lands
- **Κάθε Παρασκευή:** FNM
- **Κάθε Σάββατο μεσημέρι:** Magic Type 2
- **Κάθε Σάββατο βράδυ:** Vampire - live
- **Κάθε Κυριακή πρωί:** Changeling the dreaming
- **Κάθε Κυριακή απόγευμα:** D&D - Scarred Lands
- **Κάθε μέρα:** Magic Arena

ΔΡΥΪΔΗΣ

Μαρίνου Αντύπα 7, Ν. Ηράκλειο, τηλ.: 210 2792240, http://www.druidis.com

ΜΑΡΤΙΟΣ

- **Σάββατο 1:** Lord of the Rings TCG: DCI tournament, open format 12.00 μ.μ.
- **Σάββατο 8:** Mage: The Ascension RPG: επίδειξη/team play 12.00 μ.μ.
- **Σάββατο 15:** Warhammer 40K miniature game: επίδειξη 12.00 μ.μ.
- **Σάββατο 22:** Vampire: The Masquerade RPG: επίδειξη/team play 12.00 μ.μ.
- **Σάββατο 29:** Lord of the Rings miniature game: επίδειξη 12.00 μ.μ.
- **Κάθε Πέμπτη:** Adventurers' Guild στο "Ζωντανό Χρονικό Scarred Lands (Βασίλειο της Calastia)
- **Κάθε Παρασκευή απόγευμα:** Νέες εγγραφές για το 2ο πρωτάθλημα Formula De'
- **plus:** Καθημερινά happenings ανάλογα με τη στιγμή και τα κέφια μας!



Ο συναρπαστικός κόσμος των...
FORGOTTEN REALMS
...ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ!
THE DARK ELF TRILOGY
HOMELAND ΠΑΤΡΙΔΑ
EXILE ΕΞΟΡΙΑ
SOJOURN ΞΕΝΙΤΙΑ
LEGACY OF THE DROW
Η ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ
ΑΝΑΣΤΡΗ ΝΥΧΤΑ
η ΠΟΛΙΟΡΚΙΑ του ΣΚΟΤΟΥΣ
ΠΕΡΑΣΜΑ στο ΦΩΣ
THE ICEWIND DALE TRILOGY
Το Κρυστάλλινο Σκήπτρο
Ποτάμια από Ασήμι
Το Πετράδι του Χάλφλινγκ
PATHS OF DARKNESS
Η Σιωπηλή Λεπίδα
Η Ραχοκοκαλιά του Κόσμου
Δούλος του Σκήπτρου
η Θάλασσα των Σπαθιών
THE HUNTER'S BLADE TRILOGY
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΗΣ ΣΕΙΡΑΣ
Η Επιδρομή των Ορκ
R.A.Salvatore
OFFICIAL WIZARDS OF THE COAST LICENSED PRODUCT
©2001 Wizards of the Coast, Inc.
Για on-line παραγγελίες:
www.anubis.gr
Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ
Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 210-9238672, fax: 210-9216847
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 210-3801487, fax: 210-3841095
Web site: www.anubis.gr, e-mail: anubis@compupress.gr

MAGIC: THE GATHERING

ΟΙ ΣΤΟΧΟΙ ΓΙΑ ΤΟ 2003

Κάθε χρόνο η εταιρεία Wizards of the Coast, η οποία κυκλοφορεί το παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες Magic: The Gathering, συγκεντρώνει τους υπευθύνους του οργανωμένου παιχνιδιού από κάθε χώρα της Ευρώπης στις Βρυξέλλες και εξετάζουν την πορεία του το χρόνο που πέρασε. Εφέτος από την Ελλάδα ταξίδεψαν οι υπεύθυνοι της Κάισσα και επιστρέφοντας είχαν μια ενδιαφέρουσα συνομιλία με το "PC Master".



PC Master: *Πώς ήταν το 2002 για το Magic;*
Κάισσα: Ηταν μια χρονιά αύξησης όλων των μεγεθών, που σε μερικές περιπτώσεις άγγιξε το τέλειο. Εγιναν πάνω από 58.000 επίσημα τουρνουά Magic σε όλο τον κόσμο, με την Ευρώπη να κερδίζει έδαφος και την Ελλάδα να παρουσιάζει αύξηση 47%! Μαζί με τον αριθμό των τουρνουά αυξάνει και ο αριθμός των νέων παικτών, αλλά και των πιο σταθερών και δυνατών παικτών. Η δυναμική του παιχνιδιού, συνδυασμένη με την οργάνωση και τη στήριξη των Wizards, κάνει το Magic να εξαπλώνεται εκρηκτικά χρόνο με το χρόνο.

PCM: *Τι θα φέρει το 2003;*
Κάισσα: Για τη φετινή χρονιά το μεγαλύτερο γεγονός είναι σίγουρα η κυκλοφορία της 8ης έκδοσης του Magic, στο πλαίσιο της συμπλήρωσης 10 χρόνων από την κυκλοφορία του παιχνιδιού. Είναι μια έκδοση που απευθύνεται σε όλους τους παίκτες, αρχάριους και έμπειρους, ανανεώνει την εμφάνιση των καρτών, δένει τους κανόνες και τη λογική τους. Θα κυκλοφορήσει τον Ιούλιο - Αύγουστο και θα έχει πολλά τουρνουά, εκδηλώσεις γνωριμίας με το παιχνίδι, πολλές κάρτες για δώρο και ενδιαφέροντα events. Επιπλέον, υπάρχει το Παγκόσμιο Πρωτάθλημα που θα φιλοξενηθεί στην Ευρώπη (Βερολίνο) και αποτελεί μια ευκαιρία για όλους τους παίκτες να μπουν στην ατμόσφαιρα του αγωνιστικού παιχνιδιού, του σκληρού αλλά ενδιαφέροντος παιχνιδιού σκέψης που αποτελεί το Magic.

PCM: *Για την Ελλάδα τι στόχοι υπάρχουν;*
Κάισσα: Φυσικά, να συνεχιστεί η ανοδική πορεία του παιχνιδιού, να ξεπεράσουμε τα 868 τουρνουά του 2002 και τους 530 παίκτες που συμμετείχαν στα pre release μας και, κυρίως, να συνεχίσουμε να παρέχουμε στους παίκτες της κοινότητας του Magic όμορφες συνθήκες για το οργανωμένο παιχνίδι και ενδιαφέροντα τουρνουά. Επίσης, θα θέλαμε να δούμε να επαναλαμβάνονται οι επιτυχίες των παικτών μας σε τουρνουά του εξωτερικού (όπως του Αλέξη Μπακόπουλου και του Γιάννη Πετρίδη ή του Δημήτρη Κοψιδά παλαιότερα) γιατί, όσο και να μην είναι άμεσος στόχος, είναι μια ικανοποίηση να ξεπερνούν οι Ελληνες παίκτες τα όρια της χώρας μας και να διακρίνονται σε συνθήκες σκληρού ανταγωνισμού.

Μ.Κ.

THE TOME OF HORRORS

ΠΟΣΑ ΤΕΡΑΤΑ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΑΝΤΕΞΕΤΕ;



Το "Tome of Horrors" είναι καρπός μιας φανταστικής ιδέας που έχει θέσει σε εφαρμογή η εταιρεία Necromancer Games από την ημέρα της δημιουργίας της. Η Necromancer Games είχε ως σκοπό να μεταφέρει την ατμόσφαιρα και την αίσθηση της 1st edition του Dungeons & Dragons στην 3rd edition! Η εταιρεία εκδίδει πολύ λίγα βιβλία το χρόνο, όμως σχεδόν όλα γίνονται ανάρπαστα. Το τελευταίο επίτευγμά της (διότι περί επιτεύγματος πρόκειται) δεν είναι άλλο από το πολυπόθητο "Tome of Horrors", που κάθε dungeon master θα ήθελε να έχει! Στις 320 σελίδες του ο DM μπορεί να βρει στην κυριολεξία άπειρα νέα τέρατα για χρήση στις περιπέτειές του. Πάντως, όσοι από εσάς είστε παλιοί φίλοι του Dungeons & Dragons θα αναγνωρίσετε τα περισσότερα τέρατα, καθώς έχουν μεταφερθεί (με τις απαραίτητες προσαρμογές στους νέους κανόνες) από τη θρυλική 1st edition. Το "Tome of Horrors" μπορεί να είναι ένα νέο βιβλίο το οποίο θα σας προσφέρει πάνω από 400 ολόφρεσκα τέρατα για να γαρνίρετε τις περιπέτειές σας, εντούτοις αποτελεί και έναν φόρο τιμής στην ένδοξη πρώτη έκδοση των κανόνων που έχει αφήσει εποχή στις καρδιές των παλιών παικτών. Μπορείτε να το βρείτε σε όλα τα Fantasy Shop και η τιμή του είναι 36,00 ευρώ.

Ν.Κ.

WIZKIDS

ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΦΙΓΟΥΡΕΣ!



Τα παιχνίδια με μινιατούρες είχαν πάντα ένα αφοσιωμένο κοινό που αγαπάει να υποδύεται το στρατηγό στις επιτραπέζιες μάχες, να οδηγεί τα στρατεύματά του στα πεδία των μαχών. Είτε είναι ιστορικές φιγούρες, είτε φιγούρες ηρωικής φαντασίας, είτε πολεμιστές του μέλλοντος, οι μάχες με στρατιώτες αποτελούν σίγουρα την πιο εντυπωσιακή πλευρά των παιχνιδιών στρατηγικής και φαντασίας.

Τον τελευταίο χρόνο έχουν κυκλοφορήσει και στην Ελλάδα οι φιγούρες της εταιρείας Wizkids που έφεραν επανάσταση στο χώρο αυτό, αφού είναι έτοιμες για παιχνίδι, βαμμένες στο χέρι εκ των προτέρων, με κάθε λεπτομέρεια. Ετσι, οι παίκτες δεν χρειάζεται να εξασκήσουν τις μοντελιστικές ικανότητές τους για να απολαύσουν το παιχνίδι, ενώ η βάση των παικτών που μπορεί κανείς να συναντήσει διευρύνεται! Φυσικά, ένας μοντελιστής μπορεί να δώσει ιδιαίτερη λάμψη στις φιγούρες και να τις μεταμορφώσει όπως θέλει, αλλά και οι υπόλοιποι παίκτες μπορούν να έχουν το στρατό τους γρήγορα και εύκολα.

Στο κατάστημα της Κάισσα Βικτωρίας γίνονται σταθερά παιχνίδια επίδειξης για τα δύο πιο σημαντικά παιχνίδια της Wizkids, το MachWarrior, όπου στο πεδίο της μάχης συγκρούονται μονάδες πεζικού, τεθωρακισμένων, πυροβολικού και τα τεράστια Mechs και το Mage Knight, το οποίο προσφέρει μάχες στους κόσμους της ηρωικής φαντασίας με δράκους, μάγους, τέρατα κ.λπ. Ετσι, οι καινούριοι παίκτες μπορούν να γνωρίσουν άμεσα το παιχνίδι, να παίξουν με τους στρατούς του καταστήματος σε παιχνίδια όπου τους εξηγούνται οι κανόνες και εάν θέλουν να συμμετάσχουν αργότερα στα επίσημα τουρνουά που διεξάγονται εκεί με έπαθλο μοναδικές φιγούρες που δεν βρίσκονται αλλού.

Ενα από τα ατού των μαχών στο τραπέζι είναι τα σκηνικά που μπορεί κανείς να κατασκευάσει. Στην Κάισσα Βικτωρίας, χάρη και στις φροντίδες των ίδιων των παικτών, τα σκηνικά είναι εκπληκτικά: δάση, βουνά, λόφοι, πυροβολεία, πόλεις και αρχαία μνημεία συνθέτουν ένα μεταβαλλόμενο σκηνικό που φιλοξενεί αρμονικά τους στρατούς που κατεβαίνουν στις μάχες.

Μ.Κ.

ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ MAGIC

ΦΤΑΝΕΙ Η ΩΡΑ ΤΩΝ REGIONALS!



Στις 29 και 30 Μαρτίου θα διεξαχθούν σε όλη την Ελλάδα τα περιφερειακά τουρνουά του Πανελληνίου Πρωταθλήματος Magic: The Gathering. Πρόκειται για τουρνουά όπου οι παίκτες παίζουν με το δικό τους deck, με κάρτες που ανήκουν στις σειρές 7th Edition, Odyssey, Torment, Judgment, Onslaught και Legions.

Στα Regionals μπορούν να πάρουν μέρος όλοι οι παίκτες, ανεξάρτητα από την εμπειρία τους, αλλά όχι οι 25 καλύτεροι Ελληνες παίκτες (σύμφωνα με την κατάταξη DCI), καθώς και οι finalist του περσινού Πανελληνίου, που προκρίνονται για τα τελικά του 2003. Ετσι, ο συναγωνισμός για τους υπόλοιπους είναι ανοικτός! Τα τουρνουά θα διεξαχθούν όπως πάντα με το ελβετικό σύστημα που θέτει αντιμέτωπους σε κάθε γύρο παίκτες με ανάλογη βαθμολογία στο τουρνουά, εξασφαλίζοντας την ισοδυναμία των παικτών. Ολοι οι παίκτες που θα πάρουν μέρος θα παίξουν όλους τους γύρους του τουρνουά, μια και δεν υπάρχει αποκλεισμός αλλά συγκέντρωση βαθμών. Στα τελικά του Πανελληνίου θα προκριθούν περίπου ένας στους πέντε συμμετέχοντες, αυτοί με την καλύτερη βαθμολογία, ενώ για τους υπόλοιπους θα υπάρξουν πλούσια δώρα σε κάρτες Magic. Τα περιφερειακά τουρνουά θα διεξαχθούν στην Αθήνα (30 Μαρτίου, ξενοδοχείο "President") και στη Θεσσαλονίκη, την Καβάλα, τη Λάρισα, τα Χανιά, το Ηράκλειο και την Πάτρα. Τα τελικά του Πανελληνίου θα διεξαχθούν στο ξενοδοχείο "President" το διήμερο 3-4 Μαΐου, σε μια πανδαισία παιχνιδιού με την παρουσία ενός διεθνούς διαιτητή και με δώρο για τους τέσσερις πρώτους δωρεάν εισιτήρια για το Βερολίνο και το Παγκόσμιο του Magic!

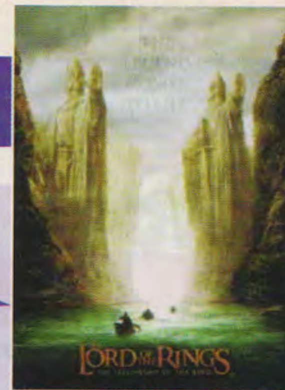
Για περισσότερες πληροφορίες για το χρόνο και τον τόπο διεξαγωγής μπορείτε να τηλεφωνείτε στο 210 6929165, στην ανοικτή γραμμή πληροφοριών της Κάισσα.

Μ.Κ.

Utopia

Ο ΑΡΧΟΝΤΑΣ ΤΩΝ ΔΑΧΤΥΛΙΔΙΩΝ

ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ!







Φίλες και φίλοι του Lord of the Rings, σύντομα θα έρθει η στιγμή που ο αγαπημένος σας κόσμος θα ζωντανέψει στη φαντασία σας. Η υπόσχεση αυτή θα γίνει πραγματικότητα με την προσπάθεια που γίνεται από το Fantasy Shop και τις εκδόσεις Φανταστικός Κόσμος για την ελληνική μετάφραση του Role Playing Game του Lord of the Rings. Το διάσημο RPG που έχει κάνει θραύση εδώ και έναν χρόνο επιτέλους θα μεταφραστεί στη γλώσσα μας, ούτως ώστε ακόμη περισσότεροι φανατικοί του είδους να ασχοληθούν με αυτό. Η μετάφραση των βιβλίων βρίσκεται στο τελικό στάδιο και απ' ό,τι φαίνεται μέσα στον Μάρτιο ή Απρίλιο θα είναι διαθέσιμο το πρώτο βιβλίο του Role Playing Game Ο Αρχοντας των Δαχτυλιδιών, το οποίο θα περιγράφει τους γενικούς κανόνες του παιχνιδιού, τη δημιουργία χαρακτήρων, καθώς και βασικές γεωγραφικές τοποθεσίες της Μέσης Γης. Εάν λοιπόν νιώθατε ότι μέχρι σήμερα αυτό που σας εμπόδιζε για να εμβαθύνετε ακόμα περισσότερο στον κόσμο του Tolkien ήταν η αγγλική γλώσσα, τώρα δεν έχετε καμία δικαιολογία! Πάρτε φίλους και γνωστούς και ξεκινήστε μαζί σε αυτό το μοναδικό ταξίδι στη Μέση Γη, όπου εσείς θα είστε οι ήρωες και εσείς θα καθορίζετε το μέλλον σας. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στο κεντρικό κατάστημα Fantasy Shop στην Πλατεία Βικτωρίας. Προσέξτε εκείνον τον κύριο με το μούσι... Φαίνεται να ξέρει πολλά!

Ν.Κ.

YU-GI-OH!

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Από την Κάισσα μας πληροφόρησαν πως τον Μάρτιο θα κυκλοφορήσει και στην Ευρώπη το παιχνίδι που κάνει θραύση στην Αμερική, το Yu-Gi-Oh! Σε αυτό, όπως έχετε δει ενδεχομένως στην αντίστοιχη σειρά στην τηλεόραση, ο YuGi συμμετέχει σε μονομαχίες με τους αντιπάλους του χρησιμοποιώντας διάφορα πλάσματα, αντικείμενα, τέρατα και ξόρκια για να τους εκμηδενίσει. Είναι ένα επιθετικό και γρήγορο παιχνίδι, που καθώς ανήκει στην κατηγορία των παιχνιδιών με συλλεκτικές κάρτες, απαιτεί σκέψη για τη συγκρότηση της τράπουλας αλλά και εμπειρία για τη σωστή χρήση των καρτών.



Περισσότερα νέα στο επόμενο τεύχος του "PC Master", όταν θα έχουμε παίξει τα πρώτα παιχνίδια Yu-Gi-Oh!

Μ.Κ.

LYSISTRATA PROJECT

ΤΟ ROLE PLAYING ΕΝΑΝΤΙΑ ΣΤΟΝ ΠΟΛΕΜΟ!

Το Lysistrata Project (http://www.lysistrataproject.com) είναι ένα αντιπολεμικό πρόγραμμα στα σχέδια του οποίου είναι να παρασταθεί η "Λυσιστράτη" παντού στον κόσμο στις 03/03/03(!), με σκοπό να εκφραστεί η μεγαλύτερη παγκόσμια θεατρική διαμαρτυρία. Το εντυπωσιακό στοιχείο που ενδιαφέρει και τη στήλη μας είναι πως το κατάστημα Dark Side στην Καλλιθέα θα αποπειραθεί να διοργανώσει στο πλαίσιο αυτού του project μια αναπαράσταση της ιστορίας της Λυσιστράτης, όχι σε θεατρική παράσταση αλλά σε... Role Playing session! Ετσι, αν όλα πάνε καλά και υπάρξει ενδιαφέρον από τον κόσμο, στις 3 Μαρτίου στο Dark Side οι φίλοι των RPGs θα κάνουν τη δική τους αντιπολεμική διαμαρτυρία. Για περισσότερες πληροφορίες οι ενδιαφερόμενοι μπορούν να τηλεφωνούν στο 210 9537100.




THE LORD OF THE RINGS
TRADING CARD GAME
BATTLE OF HELM'S DEEP
Η ΜΑΧΗ ΓΙΑ ΤΟ ΦΑΡΑΓΓΙ ΤΟΥ ΧΕΛΜ ΑΡΧΙΖΕΙ, ΤΟΝ ΜΑΡΤΙΟ!!!
ΣΤΟ
FANTASY SHOP
ΚΑΙ ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ
Η ΝΕΑ ΣΕΙΡΑ ΤΟΥ ΔΗΜΟΦΙΛΟΥΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΜΕ ΚΑΡΤΕΣ
LORD OF THE RINGS TCG,BATTLE OF HELM'S DEEP.
ΤΩΡΑ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ!!!
•THÉODEN
FEBRUARY 2003
THE LORD OF THE RINGS
FantasyShop
ΠΛ.ΒΙΚΤΩΡΙΑΣ, 3ης ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ 103, ΤΗΛ. 210-8231072
ΚΗΦΙΣΙΑ, ΔΡΟΣΙΝΗ & Δ. ΚΥΡΙΑΚΟΥ 16, ΤΗΛ. 210-8016041
ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ, ΑΙΣΧΥΛΟΥ 10, ΤΗΛ. 210-5717977
ΚΕΝΤΡΟ, ΘΕΜΙΣΤΟΚΛΕΟΥΣ 43 - 45,ΕΞΑΡΧΕΙΑ, ΤΗΛ. 210-3828877

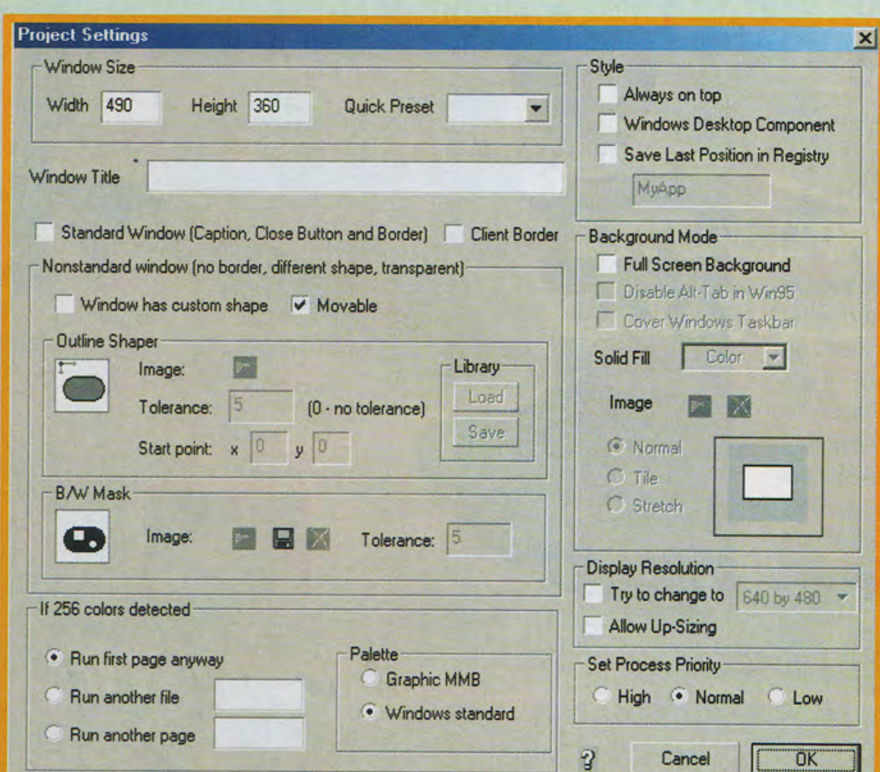
DO IT YOURSELF

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ MEDIA PLAYER

Χρησιμοποιώντας το Media Builder

του Μπάμπη Ματσαμάκη
Futuresoftwaregr@yahoo.com

Το Multimedia Builder είναι ένα πρόγραμμα με το οποίο καθένας μπορεί να δημιουργήσει ζηλευτές εκτελέσιμες εφαρμογές, στις οποίες συμπεριλαμβάνονται MP3 players, Media players, Browsers, προγράμματα εγκατάστασης και άλλα πολλά.



Οι ιδιότητες του προγράμματός μας.

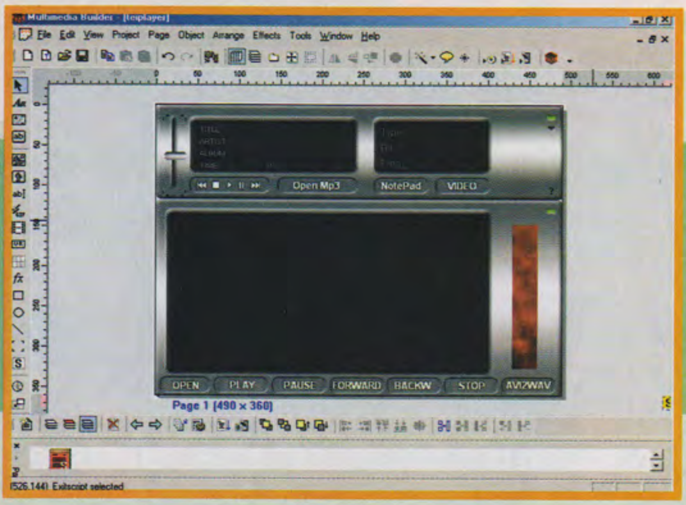
Το πρόγραμμα που δημιούργησε ο Roman Voska το 1998 και είναι αφιερωμένο στη γυναίκα του, έχει φτάσει στην έκδοση 4.8. Είναι τέτοια η δομή του, που δεν χρειάζεται πολύς κόπος, ακόμη και από κάποιον αρχάριο, για να δημιουργήσει αριστουργήματα. Το Multimedia Builder έχει αποκτήσει μέσα στα χρόνια της κυκλοφορίας του αναρίθμητους οπαδούς που συμβάλλουν στην εξέλιξή του με την προσθήκη plug-ins και άλλων τύπων αρχείων. Διατίθεται από την κεντρική σελίδα της Mediachance (www.mediachance.com) και έχει μέγεθος γύρω στα 5MB.

Μπορούμε να επισκεφτούμε και τις Galleries της Mediachance για να κατεβάσουμε παραδείγματα ή προγράμματα άλλων. Πάντως, το ίδιο το πρόγραμμα περιέχει πληθώρα παραδειγμάτων που μπορούν να μας καθοδηγήσουν και να μας αναλύσουν τις λειτουργίες του προγράμματος.

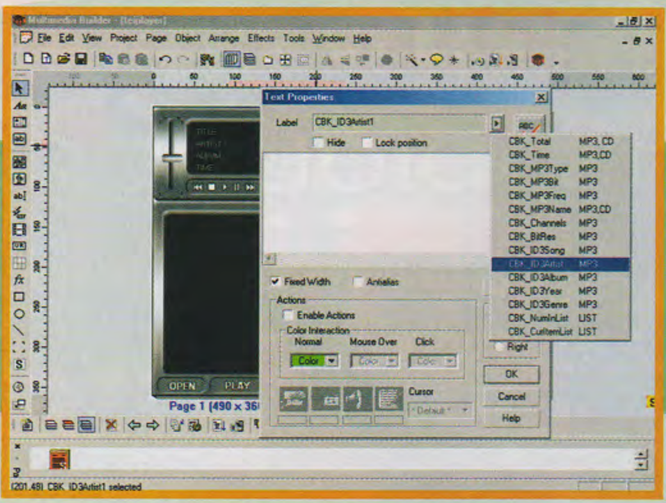
ΓΡΗΓΟΡΑ ΝΑΙ, ΠΡΟΧΕΙΡΑ ΟΧΙ

Αρχικά θα πρέπει να σκεφτούμε τι είδους σχήμα θα έχει ο Media Player μας. Το πρόγραμμα μας παρέχει τη δυνατότητα να δημιουργήσουμε τυπικά σχήματα που περιορίζονται σε απλές διαστάσεις. Ανάλογα με τις διαστάσεις που θα βάλουμε, μπορούμε να καθορίσουμε και το σχήμα του Project μας (ορθογώνιο, τετράγωνο). Τώρα, αν επιθυμούμε καλύτερα αποτελέσματα, θα πρέπει να σχεδιάσουμε σε κάποιο άλλο πρόγραμμα το σχήμα μας και να το προσθέσουμε στο Project μας. Μπορούμε επίσης να κατεβάσουμε το πρόγραμμα Real Draw Pro από τη σελίδα της Mediachance, που αποτελεί μια καλή λύση για σχεδιασμό και ζωγραφική.

Σχεδιάζοντας το σχήμα του Player μας, θα πρέπει να είμαστε προσεκτικοί σε ό,τι αφορά τόσο τις διαστάσεις του όσο και τη λειτουργικότητά του. Έτσι, λοιπόν, θα πρέπει να αφήσουμε τις κατάλληλες



Εχουμε εισαγάγει το σχήμα μας και τα κουμπιά.



Καθορίζουμε το κείμενο να δείχνει τον καλλιτέχνη.

αποστάσεις στα πεδία όπου θα τοποθετηθούν τα κουμπιά των βασικών λειτουργιών.

Το όμορφο design τραβάει αμέσως την προσοχή κάποιου. Μπορούμε να προσθέσουμε πολλά εφέ στο σχήμα μας για να του δώσουμε βάθος και όγκο. Επίσης, δεν θα πρέπει να ξεχάσουμε να προσθέσουμε το όνομα του Player μας στο σχήμα, καθώς και το λογότυπό μας (προαιρετικά) για να αφήσουμε το στίγμα μας.

ΚΑΛΟ ΕΙΝΑΙ, ΑΛΛΑ ΤΙ ΕΙΝΑΙ;

Κάπου εδώ θα πρέπει να αποφασίσουμε τι είδους αρχεία θα παίζει ο Player μας. Ο τομέας αυτός συνδέεται και με το σχεδιασμό. Αν, για παράδειγμα, θέλουμε να αναπαράγει βίντεο, πρέπει να το σχεδιάσουμε κατάλληλα, αφήνοντας ένα περιθώριο σε κάποιο σημείο του για να μπορούν να εμφανίζονται τα βίντεο.

Το Multimedia Builder επιτρέπει τη συμβατότητα με αρχεία τύπου MP3, Audio CD, Wav, Mod, Dat, Mpg, Avi, Mpe και άλλων αρχείων βίντεο. Είναι στο χέρι σας να δημιουργήσετε κάποιον Player που να μπορεί να αναπαράγει όλα τα αρχεία ή μόνο αρχεία βίντεο και MP3.

Ανοίγοντας το Multimedia Builder, βρισκόμαστε μπροστά σε μία λευκή σελίδα και δεκάδες εργαλεία σε οριζόντιες και κάθετες μπάρες. Αφού ξεπεράσουμε το σοφά τοποθετημένο "Tip of the day", που μας ενημερώνει για σημεία που ίσως μας διευκολύνουν, προχωρούμε στη σχεδίαση. Μεταβαίνουμε στην καρτέλα "Project" και επιλέγουμε "General Settings". Εδώ μπορούμε να καθορίσουμε τις διαστάσεις του project μας, εισάγοντας κάποια διάσταση ή επιλέγοντας από τις έτοιμες (Quit preset).

Υπάρχουν και άλλες ενδιαφέρουσες ρυθμίσεις. Μπορούμε, για παράδειγμα, να γράψουμε κάποιο όνομα στο πεδίο "Window Title" για να εμφανίζεται στην μπάρα ή στο κεντρικό παράθυρό μας.

Κάτω ακριβώς από εκεί υπάρχει μια εντολή με την οποία μπορούμε να καθορίσουμε αν το "παράθυρο" του προγράμματός μας θα είναι τυπικό ή θα έχει το σχήμα της εικόνας μας (Window has custom shape). Επίσης, υπάρχει η δυνατότητα να ορίσουμε αν θα είναι πάντοτε πάνω από τα άλλα παράθυρα ή όχι.

ΕΝΤΟΛΗ ΕΛΗΦΘΗ...

Το επόμενο βήμα είναι να προσθέσουμε κουμπιά και εντολές έτσι ώστε να ολοκληρωθεί ο Player μας. Αυτό είναι και το σημαντικότερο κομμάτι της δημιουργίας μας. Μπορούμε να σχεδιάσουμε τα κουμπιά μας με τα εργαλεία του προγράμματος ή να εισαγάγουμε τα δικά μας με τη μορφή εικόνας. Υπάρχουν δύο εργαλεία για τη δημιουργία κουμπιών, τα Text button, bitmap button. Με το text button μπορούμε να γράψουμε το κείμενό μας πάνω στο κουμπί, ενώ με το bitmap button το κουμπί θα έχει την υφή της εικόνας μας. Το μέγεθος του κουμπιού το καθορίζουμε χρησιμοποιώντας το ποντίκι. Με διπλό κλικ πάνω του αλλάζουμε τα χρώματά του και τις "στιγμές" της γραμματοσειράς.

Προσοχή

Πάντα να δοκιμάζετε για τυχόν προβλήματα συμβατότητας.

Ας υποθέσουμε ότι έχουμε τα βασικά κουμπιά για την αναπαραγωγή ενός βίντεο ή κάποιου μουσικού κομματιού (Play, Fw, Stop, Bw, Pause, Open mp3, Open video). Πρέπει να εισαγάγουμε κείμενο κάπου για να μπορεί ο χρήστης να βλέπει το κομμάτι που παίζει (εάν πρόκειται για μουσική). Με το εργαλείο "Text" γράφουμε, π.χ., "Artist :" και δίπλα ακριβώς προσθέτουμε ακόμη ένα κουτί κειμένου αλλά χωρίς κείμενο. Σε αυτό το "κενό κείμενο" κάνουμε διπλό κλικ και στην επιλογή "Label" πιέζουμε το βελάκι και επιλέγουμε από τη λίστα "CBK-Id3 Artist" για να εμφανίζεται ο καλλιτέχνης του κομματιού. Το ίδιο μπορούμε και πρέπει να κάνουμε για τα υπόλοιπα στοιχεία του κομματιού, όπως τα "Time", "Name", "Album". Περνάμε τώρα στα κουμπιά μας.

Κάνουμε διπλό κλικ στο "Open Mp3" για να ορίσουμε να ανοίγει κάποιο κομμάτι. Επιλέγουμε "Enable actions" και στο πρώτο εικονίδιο κάτω αριστερά επιλέγουμε από τη λίστα "Mp3Open". Στην επιλογή "Cursor" μπορούμε να διαλέξουμε το εικονίδιο που θα εμφανίζεται όταν το ποντίκι θα περνά πάνω από το κουμπί. Επιλέγουμε τώρα το "Video Open" που θα χρησιμεύει για να ανοίξουμε κάποιο βίντεο και το κλικάρουμε όπως πριν. Τώρα κλικάρουμε το κάτω δεξιά εικονίδιο (more actions) και στο πεδίο "The click is finished" προσθέτουμε τα εξής:

```
MP3Stop()
MCICommand("close MPEG")
OpenFile("MEDIA Files |*.mpg|All Files|*.*||","*.mpg;*.dat;*.avi")
inside or outside screen use the 'child' or 'overlapped'
MCIJob$='open "' + OpenFile$ + '" alias MPEG style child parent ‹This›'
MCIJob$='open "' + OpenFile$ + '" alias MPEG style child parent ‹This›'
MCICommand("MCIJob$")
MCICommand("put MPEG window at 60 135 300 195 ")
```

Μην ξεχνάτε

Media files είναι αρχεία τύπου MP3, Mpeg, Avi, Dat.

Μην ξεχνάτε

Ενας Player πρέπει να είναι λειτουργικός και όμορφος.

MCICommand("window MPEG state hide")
MCICommand("status MPEG length")
le = MCIResult
MCICommand("play MPEG")

Τα νούμερα (60 135 300 195) αντιστοιχούν στη θέση του βίντεο στον Player. Ουσιαστικά αποτελούν τις διαστάσεις του παράθυρου βίντεο και τις συντεταγμένες του. Ετσι, το 60 δηλώνει την απόσταση του πλαισίου από τα δεξιά - αριστερά του player, το 135 το ύψος του παραθύρου, το 300 το πλάτος του παραθύρου και το 195.την απόσταση του πλαισίου από το πάνω - κάτω του player.

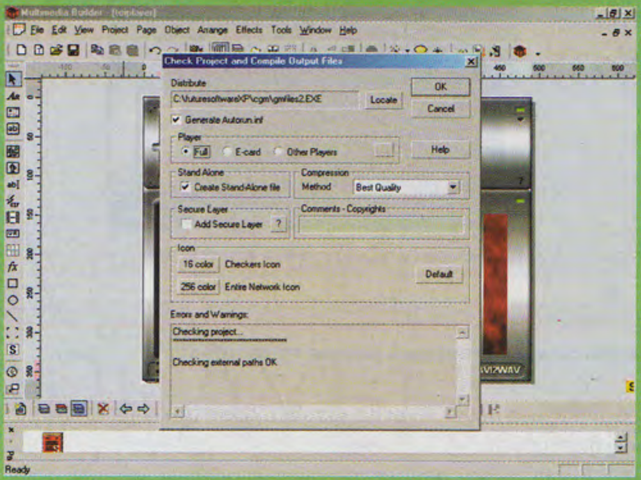
Στην εντολή "OpenFile(....." μπορούμε να προσθέσουμε τα είδη βίντεο που θέλουμε να ανοίγουν. Προσθέσαμε στην πρώτη γραμμή "MP3 stop" για να διακόπτεται το τραγούδι όταν θέλουμε να ανοίξουμε κάποιο βίντεο. Στη συνέχεια επιλέγουμε το "Forward", όπου πρέπει να προσθέσουμε εντολές για τα βίντεο άλλα και για τα MP3. Μπορούμε να έχουμε ξεχωριστά κουμπιά για το βίντεο και τα τραγούδια, κάτι που προτείνουμε.

Στο κάτω δεξιά εικονίδιο προσθέτουμε στο "When the click is finished" τα εξής για το βίντεο και το MP3 :

Mp3fw()
MCICommand("status MPEG position")
cur = MCIResult
j=INT(((cur/le)*200)+10)
if (j › posmax) then
j = posmax-1
end

Ετσι, θα προχωρεί το βίντεο μπροστά δέκα δευτερόλεπτα. Προσθέτουμε τα ίδια για το Backwards, μόνο που στην τρίτη γραμμή αλλάζουμε το +10 με -10. Επίσης, προσθέτουμε Mp3bw(). Επιλέγουμε τώρα το κουμπί "Stop" και προσθέτουμε στο κάτω δεξιά εικονίδιο (πάντα στο δεύτερο πεδίο) τα εξής:

Mp3stop()
MCICommand("stop MPEG")
MCICommand("close MPEG")



Καθορίζουμε τις επιλογές εξαγωγής.

Τώρα στο κουμπί "Play" προσθέτουμε τις εντολές:

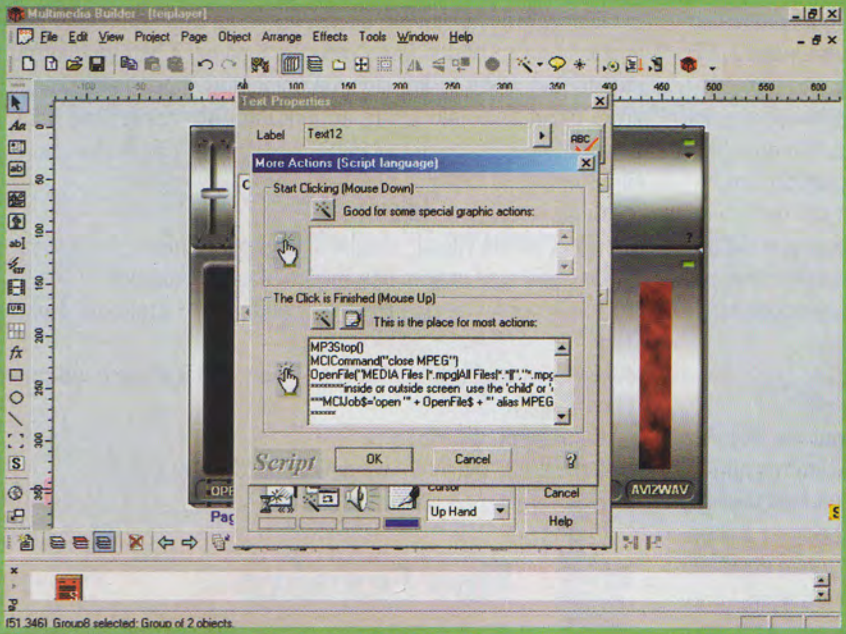
Mp3play()
MCICommand("play MPEG")

Στο "Pause" προσθέτουμε, στο δεξιό εικονίδιο, τα εξής:

MCICommand("pause MPEG")
Mp3pause()

Αφού έχουμε ολοκληρώσει τις βασικές λειτουργίες του Player μας, πρέπει να προσθέσουμε κουμπιά για έξοδο και ελαχιστοποίησή του. Μπορούμε πάνω δεξιά να προσθέσουμε ένα "X" και μία παύλα "-", χρησιμοποιώντας το εργαλείο "Text (Aa)". Με διπλό κλικ σε κάθε γράμμα μας (ή πρόταση τύπου exit) επιλέγουμε "Enable actions" και στο πρώτο αριστερά εικονίδιο από τη λίστα "Exit" ή αντίστοιχα "Minimize". Ενδιάμεσα μπορούμε να δοκιμάζουμε τον Player μας πατώντας το F5. Με Esc επιστρέφουμε.

Αυτά είναι τα βασικά βήματα για τη δημιουργία ενός απλού Media Player. Αφήνοντας τη φαντασία μας ελεύθερη και πατώντας στο πολύ γερό έδαφος του Multimedia builder, μπορούμε να ξεπεράσουμε ακόμη και γνωστά προγράμματα.

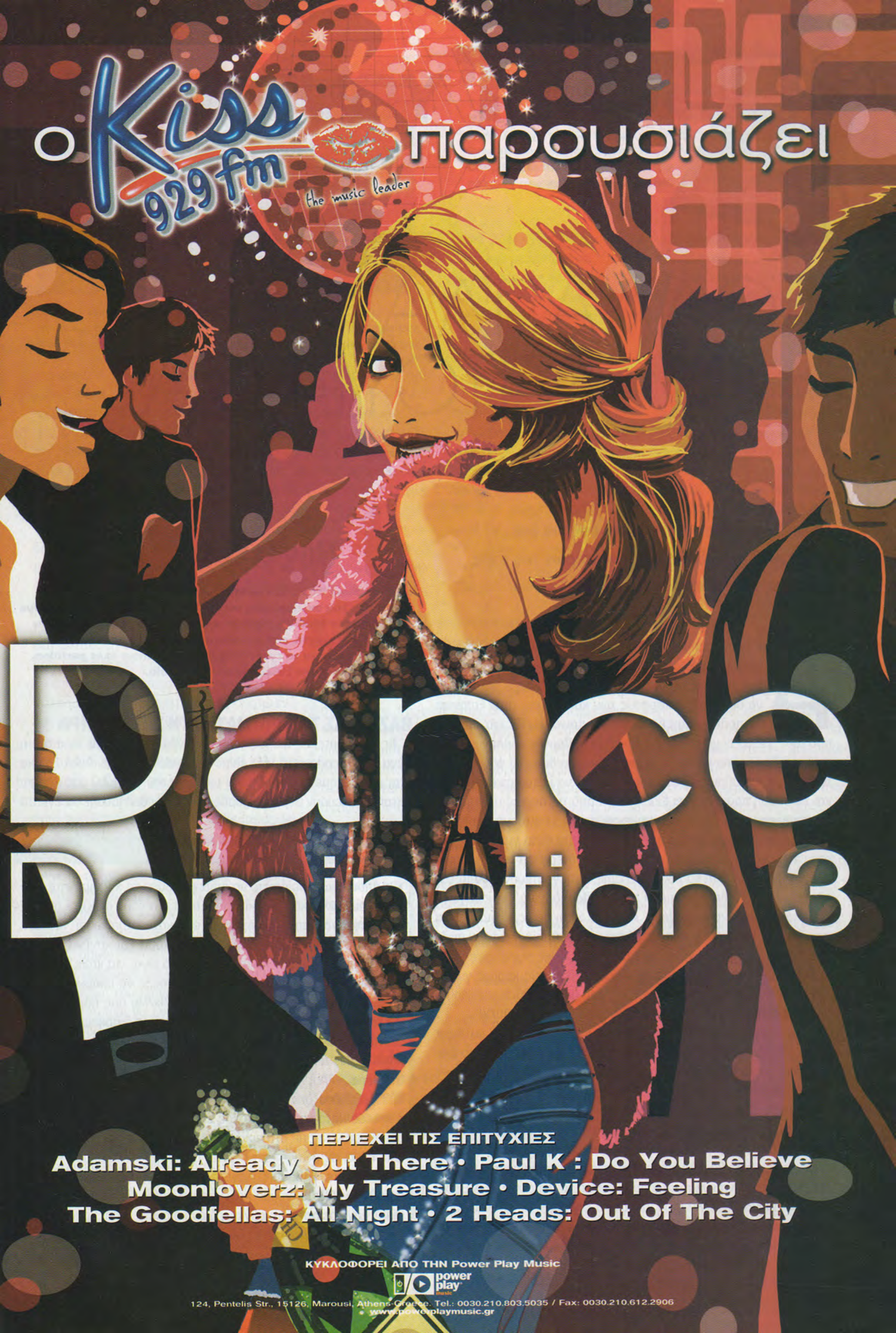


Γράφουμε τον κώδικά μας στο κατάλληλο πεδίο.

ΤΕΛΟΣ ΚΑΛΟ;

Τελειώνοντας το δημιούργημά μας, μπορούμε να το εξαγάγουμε σε μορφή εκτελέσιμου αρχείου. Αυτό γίνεται πολύ απλά: μεταβαίνουμε στην καρτέλα "Project" και επιλέγουμε "Check & Distribute". Διαλέγουμε την ποιότητα και τα εικονίδια που θα έχει, καθώς και τον τόπο εξαγωγής (Locate) στο σκληρό δίσκο μας. Δίνεται, επίσης, η δυνατότητα δημιουργίας Autorun. Ετσι, αν το πρόγραμμά σας βρίσκεται σε κάποιο CD ή στο c:\ θα τρέχει αυτόματα.

PC


ο Kiss 92.9 fm παρουσιάζει
the music leader
Dance
Domination 3
ΠΕΡΙΕΧΕΙ ΤΙΣ ΕΠΙΤΥΧΙΕΣ
Adamski: Already Out There • Paul K : Do You Believe
Moonloverz: My Treasure • Device: Feeling
The Goodfellas: All Night • 2 Heads: Out Of The City
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΑΠΟ ΤΗΝ Power Play Music
power play music
124, Pentelis Str., 15126, Marousi, Athens-Greece. Tel.: 0030.210.803.5035 / Fax: 0030.210.612.2906
www.powerplaymusic.gr

DO IT YOURSELF

ΠΟΛΛΑΠΛΑ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ

του Αλέξη Ευθυμίου

Οσο περισσότερα τόσο καλύτερα!

Προετοιμάστε τον υπολογιστή σας για μια... "πλαστική" προσθήκης περισσότερων του ενός λειτουργικών συστημάτων.

Ας υποθέσουμε ότι φτιάχνουμε μια ταινία μας από το DVD σε DivX και η μακροχρόνια διαδικασία επιτέλους βρίσκεται προς το τέλος της. Περιμένουμε με αγωνία να δούμε τους καρπούς των κόπων μας, όταν ξαφνικά τα πολυαγαπημένα μας Windows 9x/ME για λόγους που τους γνωρίζει μόνο ο όσιος Βασιλάκης Πόρτες κολλάνε. Η φυσική αντίδραση του καθενός φυσικά είναι να θυμηθεί όλο το εορτολόγιο σε πιο υβριστικό στυλάκι και μετά να καταριέται την ώρα και τη στιγμή που δεν έχει Linux. Πέρα από τις όποιες αρετές του λειτουργικού σε ερευνητικά, επιχειρηματικά ή δικτυακά πόστα, το Linux αποτελεί ένα άριστο εκπαιδευτικό εργαλείο για όλους αυτούς που ενδιαφέρονται να μάθουν περισσότερα για τη λειτουργία των υπολογιστών και τα δίκτυα. Επίσης, όσοι γοητεύονται από τον προγραμματισμό θα βρουν ένα περιβάλλον ιδανικό για εισαγωγή αλλά και εμβάθυνση στο θέμα. Από την άλλη όμως, η διαδικασία που λέγεται Linux είναι αρκετά δύσχρηστη ακόμα και για τον απλό χρήστη και επειδή, όπως και να το κάνουμε, όλες οι εταιρείες παιχνιδιών κυκλοφορούν ακόμα τις δημιουργίες τους κυρίως για τα "Παράθυρα διάφορων ημερομηνιών", μας μένει η λύση της "σοβαρής" έκδοσής τους που ακούει στο όνομα Windows 2000/XP.

Η Microsoft με τα Windows 2000 και κυρίως με τα XP κατάφερε να δώσει στο χρήστη τη δυνατότητα να έχει ένα αξιόπιστο λειτουργικό, με το οποίο όμως θα μπορεί να τρέχει και όλα τα παιχνίδια του χωρίς σχετικά κανένα πρόβλημα. Οπότε μ' έναν σμπάρο δυο τρυγόνια. Ναι μεν, αλλά... Αυτό συμβαίνει διότι υπάρχουν πολλοί χρήστες που θέλουν να έχουν περισσότερα του ενός λειτουργικά, ώστε να τα χρησιμοποιούν ανάλογα με τις ανάγκες τους.

Στο άρθρο αυτό θα δούμε ακριβώς ποια διαδικασία πρέπει να ακολουθήσουμε για να εγκαταστήσουμε σωστά τα Windows 9x/ME μαζί με τα Windows 2000/XP στον ίδιο δίσκο, όχι όμως με τη διαδικασία που προτείνει η εταιρεία, δηλαδή στο ίδιο partition αλλά σε ξεχωριστά partitions ή ακόμα και σε διαφορετικούς σκληρούς δίσκους.

Μην ξεχνάτε

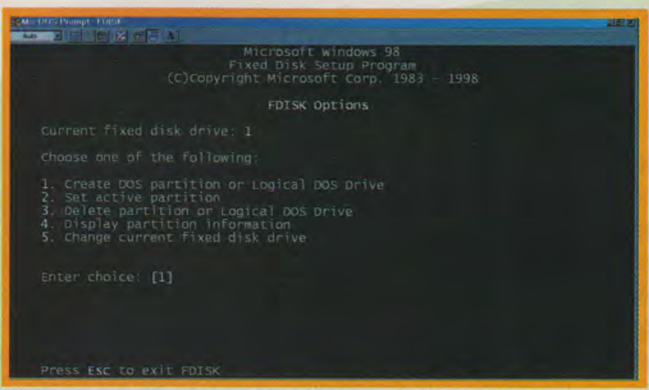
Τα Windows 9x/ME βρίσκονται τοποθετημένα στο primary partition του σκληρού μας και αν θελήσουμε να εγκαταστήσουμε τα Windows 2000/XP, τότε θα πρέπει είτε να τα βάλουμε πάνω από τα υπάρχοντα, είτε στο ίδιο partition αλλά σε διαφορετικό directory, είτε να τα εγκαταστήσουμε σε κάποιο άλλο partition, που είναι και η πιο ενδεδειγμένη διαδικασία.

ΒΑΖΟΝΤΑΣ ΤΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΣΤΗ ΣΩΣΤΗ ΣΕΙΡΑ

Τις περισσότερες φορές το λειτουργικό που έχουμε εγκατεστημένο στον υπολογιστή μας είναι τα Windows 9x/ME. Αυτά βρίσκονται τοποθετημένα στο primary partition του σκληρού μας και μας καταδυναστεύουν μερικές φορές τη ζωή. Αν θελήσουμε να εγκατα-

Προσέχουμε για να έχουμε

Κάπου εδώ οφείλουμε να επισημάνουμε τη χρησιμότητα που έχουν οι δισκέτες εκκίνησης (boot ή rescue disk), οι οποίες ενδέχεται να αποβούν σωτήριες εάν κάτι "στραβώσει" και δεν μπορούμε να φορτώσουμε κάποιο ή ακόμα και κανένα από τα λειτουργικά του μηχανήματός μας. Καλό είναι για κάθε λειτουργικό που έχουμε ή πάμε να εγκαταστήσουμε να υπάρχει και μια αντίστοιχη τέτοια δισκέτα. Τα Windows 9x/Me μας παροτρύνουν για τη δημιουργία δισκέτας εκκίνησης κατά τη διάρκεια της εγκατάστασης. Εάν επιλέξουμε να τη φτιάξουμε αργότερα, στα Windows 9x/Me ακολουθούμε τη διαδρομή: Start –› Settings –› Control Panel –› Add/Remove Programs –› Startup Disk. Τα Windows 2000, εξάλλου, δεν προτρέπουν για τη δημιουργία δισκέτας boot ή rescue κατά τη διάρκεια της εγκατάστασης. Αργότερα, όμως, μπορούμε να πάμε στο εικονίδιο My Computer, να κάνουμε δεξί κλικ πάνω σε έναν οποιονδήποτε δίσκο και να δώσουμε Properties –› Tools –› Backup Now... Στο παράθυρο ονόματι "Backup" που θα ανοίξει, κάνουμε κλικ στο κουμπάκι "Emergency Repair Disk". Εάν χρειαστεί, τη συγκεκριμένη δισκέτα θα τη χρησιμοποιήσουμε σε συνδυασμό με το CD εγκατάστασης των 2000.



Σπαρτιάτικο περιβάλλον για το γνώριμο fdisk του DOS. Εδώ θα προβούμε σε όλες τις ενέργειες για τη διαμόρφωση του δίσκου μας, όταν θέλουμε να κάνουμε Clean Installation για τα λειτουργικά μας.

Προσοχή!

Προτού κάνουμε οποιαδήποτε κίνηση, συνιστά να έχουμε κάνει έλεγχο του δίσκου μας με το Scan disk και να τον έχουμε κάνει defrag με το Disk Defragmenter. Φυσικά, το απαραίτητο backup θα μας διασφαλίσει την ακεραιότητα των αρχείων μας αν κάτι πάει στραβά.

στήσουμε τα Windows 2000/XP, τότε θα πρέπει είτε να τα βάλουμε πάνω από τα υπάρχοντα, είτε στο ίδιο partition αλλά σε διαφορετικό directory, είτε να τα εγκαταστήσουμε σε κάποιο άλλο partition, που είναι και η πιο ενδεδειγμένη διαδικασία. Το πρόβλημα που θα αντιμετωπίσουμε είναι ότι στην περίπτωση που δεν έχουμε δεύτερο σκληρό δίσκο για να τα εγκαταστήσουμε εκεί, θα πρέπει να δημιουργήσουμε ελεύθερο χώρο στο δίσκο όπου βρίσκεται το υπάρχον λειτουργικό μας.

Η "βάρβαρη" προσέγγιση επιτάσσει το φορμάρισμα του σκληρού δίσκου μας και στη συνέχεια με τη βοήθεια του fdisk τη δημιουργία ενός primary partition για τα Windows 9x/ME και ενός extended για τα Windows 2000/XP, γεγονός που συνεπάγεται και την ολοκληρωτική απώλεια των δεδομένων μας.

Η "πολιτισμένη" προσέγγιση συνίσταται στη μεταβολή του μεγέθους της υπάρχουσας κατάτμησης - ακριβέστερα στη συρρίκνωσή της. Ενα από τα πλέον ευέλικτα και εύχρηστα εργαλεία για τη συγκεκριμένη δουλειά είναι το Partition Magic για Windows, το οποίο, σημειωτέον, μπορεί να χειρίζεται και κατατμήσεις του Linux και στην τελευταία έκδοσή του και κατατμήσεις με NTFS σε Windows XP (www.powerquest.com/partitionmagic). Εννοείται, βεβαίως, ότι η όλη διαδικασία συνεπικουρείται πάντοτε από τις ενέργειες και τις προσταγές του χρήστη -τίποτε δεν γίνεται χωρίς την έγκριση του τελευταίου. Για την ακριβή διαδικασία της μετατροπής του ελεύθερου χώρου του δίσκου σε άλλο partition, ανατρέξτε στο BOX (Βήμα - Βήμα) που συνοδεύει το άρθρο μας.

Οταν τελειώσουμε με τη διαδικασία της δημιουργίας του καινούριου partition μας, είμαστε έτοιμοι να εγκαταστήσουμε το νέο λειτουργικό. Η μετάβαση από το ένα στο άλλο θα γίνεται με τη βοήθεια ενός διαχειριστή εκκίνησης, ενός προγράμματος που τρέχει κάθε φορά που ανοίγουμε τον υπολογιστή ή όποτε τον επανεκκινούμε και μας επιτρέπει να επιλέγουμε ποιο λειτουργικό από αυτά που έχουμε ήδη εγκατεστημένα θα φορτώνει. Περισσότερα για τη διαδικασία εκκίνησης δείτε στο BOX "Διαδικασία εκκίνησης". Στην περίπτωσή μας τα Windows 2000/XP έρχονται με το δικό τους boot manager, κάτι που δεν συμβαίνει με τα Windows 9x/Me. Πριν να προχωρήσουμε, να παρατηρήσουμε ότι υπάρχουν και μεμονωμένοι, εμπορικοί boot managers, όπως είναι ο Boot Magic που έρχεται μαζί με το Partition Magic. Για τις ανάγκες του άρθρου θεωρούμε ότι έχουμε δύο δίσκους πάνω στο πρώτο καλώδιο IDE (primary master και primary slave).

ΤΙ ΝΑ ΔΙΑΛΕΞΩ;

Κάπου εδώ είναι ώρα να αφήσουμε τη θεωρία και να περάσουμε στην πράξη. Οπως είδαμε στην προηγούμενη περίπτωση, όπου προϋπήρχαν τα Windows 9x/ME, με τη βοήθεια του Partition Magic καταφέραμε να εγκαταστήσουμε και τα Windows 2000/XP. Τι γίνεται όμως αν θέλουμε να κάνουμε καθαρό installation; Παίζει ρόλο η σειρά που θα μπουν τα λειτουργικά στο δίσκο μας; Ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή. Τα Windows 9x/Me θεωρούν ότι αυτά και μόνο αυτά υπάρχουν στο δίσκο μας. Για το λόγο αυτό μετά την εγκατάστασή τους γράφουν τις πληροφορίες τους στο MBR, ώστε να μπορούν να ξεκινούν κάθε φορά που ανοίγουμε τον υπολογιστή μας. Αντιθέτως, όπως προαναφέραμε, τα Windows 2000/XP εγκαθιστούν στο MBR το δικό τους boot manager, ώστε

Διαδικασία εκκίνησης

Κάθε φορά που ανοίγουμε τον υπολογιστή, το BIOS (Basic Input Output System) αναλαμβάνει δράση αρχικοποιώντας το υποσύστημα εικόνας και το πληκτρολόγιο, ενώ στη συνέχεια προχωρεί σε έναν έλεγχο της μνήμης RAM. Ακολουθεί η ανάγνωση από το CMOS των ρυθμίσεων ημερομηνίας, ώρας, καθώς και πληροφοριών για ορισμένα βασικά υποσυστήματα του μηχανήματος, όπως είναι οι σκληροί δίσκοι. Αφού γίνουν γνωστές οι λεπτομέρειες της γεωμετρίας του πρώτου σκληρού δίσκου, του λεγόμενου primary master, ο υπολογιστής είναι έτοιμος να φορτώσει το λειτουργικό σύστημα. Τότε αντιγράφονται στην κεντρική μνήμη τα πρώτα 512Bytes που βρίσκονται στην αρχή του primary master. Η συγκεκριμένη περιοχή του δίσκου ονομάζεται Master Boot Record (MBR) και περιλαμβάνει κώδικα με οδηγίες για το φόρτωμα κάποιου λειτουργικού συστήματος. Είναι φανερό, λοιπόν, ότι μέχρι το συγκεκριμένο στάδιο - ανάγνωση του MBR -, η διαδικασία φόρτωσης είναι εντελώς ανεξάρτητη από το ίδιο το λειτουργικό ή τα λειτουργικά που ενδεχομένως είναι εγκατεστημένα στον υπολογιστή.

Πέρα από τον κώδικα στο MBR, ο πρώτος τομέας (sector) κάθε κατάτμησης περιλαμβάνει επίσης 512Bytes κώδικα, ξανά για τη φόρτωση ενός λειτουργικού (boot sector). Εξαίρεση αποτελούν οι εκτεταμένες κατατμήσεις (extended partitions), οι οποίες στην αρχή τους περιλαμβάνουν πληροφορίες για τη μία ή για περισσότερες λογικές κατατμήσεις (logical partitions) που περιέχουν.

Θεωρητικά, λοιπόν, ένα λειτουργικό σύστημα μπορεί να είναι εγκατεστημένο σε μια οποιαδήποτε κατάτμηση, πρωταρχική (primary) ή λογική (logical). Αξίζει να σημειωθεί ότι σε κάθε δίσκο επιτρέπεται να υπάρχουν το πολύ τέσσερις πρωταρχικές κατατμήσεις, μία εκ των οποίων μπορεί να είναι εκτεταμένη. Αυτή ενδέχεται να περιλαμβάνει μία ή περισσότερες λογικές.

Για να εκκινήσει ένα λειτουργικό που δεν είναι εγκατεστημένο στην πρώτη κατά σειρά πρωταρχική κατάτμηση (primary partition) του πρώτου δίσκου (primary master), θα πρέπει να συμβαίνουν δύο πράγματα:

1. Να υπάρχει στο MBR κώδικας που "γνωρίζει" για την κατάτμηση όπου εδρεύει το υπό συζήτηση λειτουργικό.

2. Στο boot sector της συγκεκριμένης κατάτμησης να περιλαμβάνεται κώδικας για την εκκίνηση του ίδιου του λειτουργικού.

ΒΑΣΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ

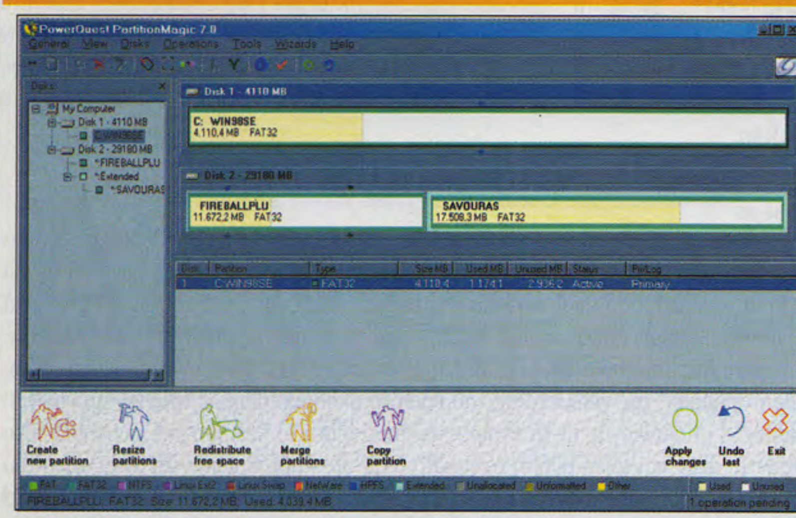
Μια βασική εξοικείωση με έννοιες όπως πρωταρχική (primary), εκτεταμένη (extended) και λογική (logical) κατάτμηση είναι επιθυμητή. Περισσότερα επί του θέματος μπορείτε να διαβάσετε και από τη βοήθεια που παρέχει το Partition Magic που είναι πολύ κατατοπιστική και αναλυτική, καθώς και από το PDF αρχείο Basic Concepts που συνοδεύει την εφαρμογή. Επίσης, αν κάνετε μια αναζήτηση στο Internet με λέξη-κλειδί "partition", θα βρείτε αρκετές πληροφορίες.

να εκκινούν αυτά ή κάποιο άλλο λειτουργικό. Επομένως, στην περίπτωση που τα εγκαταστήσουμε πρώτα και στη συνέχεια θέλουμε να βάλουμε και τα 9x/ME, τότε θα διαγραφεί ο boot manager των 2000/XP και έτσι δεν θα ξεκινάει κανένα λειτουργικό.

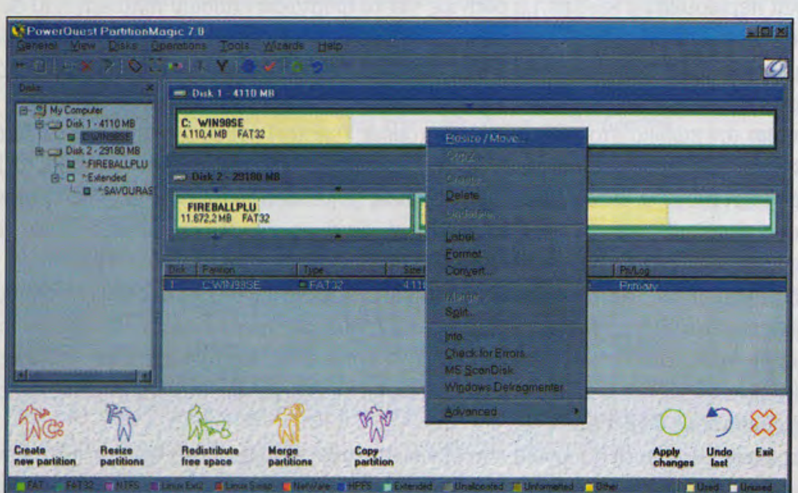
Προτείνεται λοιπόν να εγκαταστήσουμε πρώτα στο PC μας τα 9x/ME, στην πρωταρχική κατάτμηση του δίσκου primary master. Πριν να ξεκινήσει η εγκατάσταση, ίσως χρειαστεί να δημιουργήσουμε το primary partition από μια δισκέτα DOS, με τη βοήθεια του εργαλείου fdisk. Εννοείται ότι, εάν έχουμε έναν μόνο δίσκο, θα πρέπει να αφήσουμε αρκετό χώρο για δημιουργία άλλων κατατμήσεων, για τα άλλα λειτουργικά, εκτός και αν τον δημιουργήσουμε εκ των υστέρων, π.χ. με τη βοήθεια του Partition Magic. Στο σημείο αυτό θα πρέπει να σημειώσουμε ότι αν επιθυμούμε να βάλουμε και Linux, τώρα είναι η κατάλληλη στιγμή. Αρκεί να δημιουργήσουμε τις δύο ειδικές κατατμήσεις που απαιτεί το Linux και να προχωρήσουμε στην εγκατάσταση.

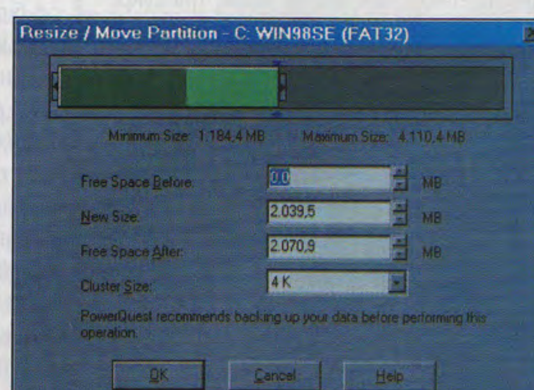
Ξαναγυρνάμε όμως στην περίπτωσή μας. Οταν πια έχουμε εγκαταστήσει τα Windows 9x/ME, πρέπει να κάνουμε clean installation τα Windows 2000/XP και να δηλώσουμε ότι θα τοποθετηθούν στη δεύτερη κατάτμηση του σκληρού μας με σύ-

Βήμα - Βήμα



1 **Μετά την εγκατάσταση του Partition Magic τρέχουμε το πρόγραμμα και βρισκόμαστε στην αρχική οθόνη του. Εκεί μπορούμε να δούμε τη δομή των δίσκων μας σε μορφή δέντρου. Παρατηρούμε ότι ο αρχικός δίσκος μας περιέχει μόνο τα Windows 98SE και ότι έχει αρκετό χώρο ελεύθερο για τη διαδικασία που θα ακολουθήσουμε.**





2-3 **Η δεύτερη κίνησή μας είναι να κάνουμε δεξί κλικ πάνω στο δίσκο που μας ενδιαφέρει, στην περίπτωσή μας στον πρωτεύοντα, και να επιλέξουμε το Resize/Move. Στο παράθυρο που θα εμφανιστεί, βλέπουμε το δίσκο μας στην ολική χωρητικότητά του και τι ποσοστό καταλαμβάνει το υπάρχον λειτουργικό. Το πρόγραμμα μας δίνει τις τιμές που μπορούμε να βάλουμε ως minimum και maximum size για το νέο partition μας. Στην επιλογή New Size βάζουμε την τιμή που θέλουμε να έχει το νέο partition μας μετά το resize του δίσκου μας και πατάμε OK.**

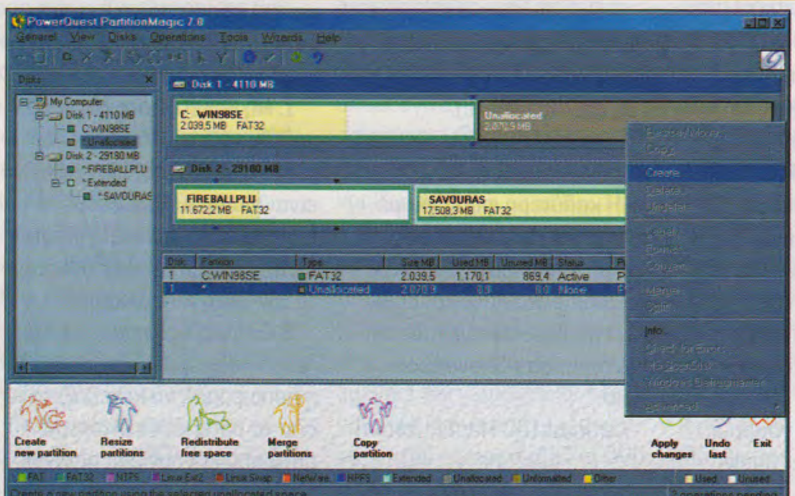
στημα αρχείων NTFS, η οποία θα φιλοξενήσει το λειτουργικό. Το NTFS προτείνεται έναντι του FAT32 κυρίως για λόγους αξιοπιστίας: ακόμα και αν κλείσει το PC απότομα, π.χ. λόγω διακοπής ρεύματος, είναι απίθανο να χάσουμε δεδομένα, ενώ ο έλεγχος για την ακεραιότητα του συστήματος αρχείων κατά την εκκίνηση γίνεται ταχύτατα (journaling file system). Μόνο μειονέκτημα του NTFS είναι ότι τα Windows 9x/Me δεν το βλέπουν καν και είναι ελαφρά πιο αργό από το FAT32. Τελειώνοντας το πρόγραμμα εγκατάστασης των 2000/XP θα δει τα Windows 9x/Me στο primary partition του πρώτου δίσκου, θα εγκαταστήσει εκεί τον boot manager, φροντίζοντας να διαγράψει το MBR και επομένως και το boot sector των Windows 9x/Me. Οταν ολοκληρωθεί η εγκατάσταση των 2000/XP, ο boot manager θα μας παρέχει επιλογές για εκκίνηση των Windows 9x/Me που βρίσκονται στο primary partition και των Windows 2000/XP που βρίσκονται στο extended partition.

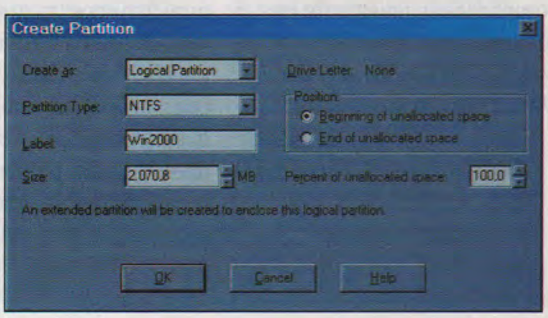
ΑΥΤΟ ΗΤΑΝ ΟΛΟ;

Η όλη διαδικασία στην περίπτωση που κάνουμε καθαρή εγκατάσταση των λειτουργικών είναι πολύ απλή, ενώ το μόνο που χρειαζόμαστε είναι μια δισκέτα εκκίνησης με το fdisk για να δημιουργήσουμε τα partitions. Τα πράγματα γίνονται πιο δύσκολα όταν θέλουμε να συρρικνώσουμε την υπάρχουσα κατάτμηση. Εκεί το Partition Magic θα μας λύσει κυριολεκτικά τα χέρια. Πάντως σε κάθε περίπτωση, μην ξεχάσετε να κάνετε ένα backup τα αρχεία σας, γιατί καλύτερα να φυλάμε τα ρούχα μας... όπως λέει και η λαϊκή σοφία. PC

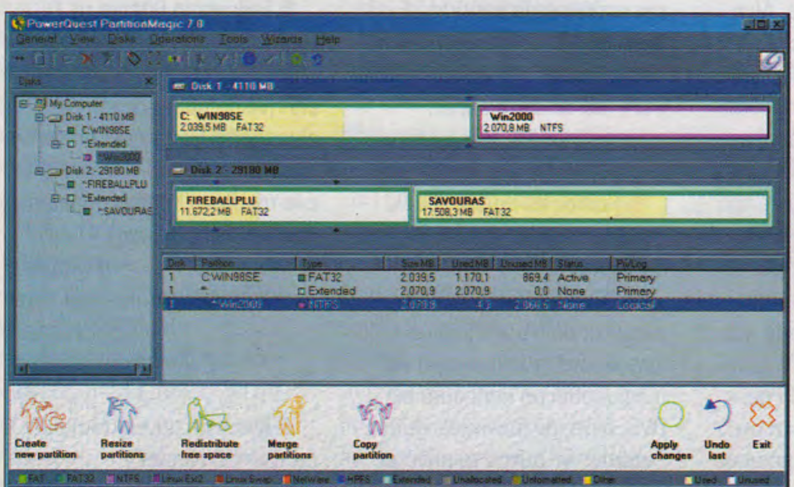
INTERNET SITES

- www.win.tue.nl/~aeb/partitions/
- www.powerquest.com/
- www.partition-manager.com/
- www.ranish.com/part/
- www.zeleps.com/





4-5 **Το πρόγραμμα μας δείχνει πώς θα είναι ο δίσκος μας μετά τη διαδικασία. Βλέπετε, όλες οι αλλαγές που κάνουμε δεν γίνονται πάνω στο δίσκο μέχρι να πατήσουμε το κουμπί Apply Changes. Αλλωστε, με το Undo Last μπορούμε να γυρίσουμε στην προηγούμενη επιλογή μας αν τυχόν κάναμε κάτι που δεν μας εξυπηρετεί. Στη συνέχεια κάνουμε δεξί κλικ πάνω στον ελεύθερο χώρο και επιλέγουμε Create. Στο νέο παράθυρο επιλέγουμε Create as: Logical Partition, για σύστημα αρχείων FAT32 ή NTFS και, τέλος, δίνουμε ένα όνομα που επιθυμούμε και πατάμε OK.**



6 **Αμέσως βλέπουμε πώς θα είναι ο δίσκος μας μετά τις αλλαγές που θα πραγματοποιηθούν. Σε αυτό το σημείο μπορούμε να ξεκινήσουμε τη διαδικασία του επαναπροσδιορισμού του χώρου του δίσκου μας πατώντας το Apply Changes, η οποία θα διαρκέσει αρκετό χρονικό διάστημα, ανάλογα και με το μέγεθος του δίσκου μας. Η όλη διαδικασία πραγματοποιείται σε περιβάλλον DOS και όταν τελειώσει, θα είμαστε έτοιμοι για την εγκατάσταση των Windows 2000/XP από το CD τους στο νεοδημιουργηθέν partition και με σύστημα αρχείων FAT32 ή NTFS. Οπως προαναφέραμε, τα 2000/XP θα εγκαταστήσουν τον boot manager στο primary partition και κάθε φορά που θα ξεκινάμε τον υπολογιστή μας θα μπορούμε να επιλέγουμε ποιο λειτουργικό θα τρέχει.**

Αλληλογραφία

Φίλοι μου,
Αυτόν το μήνα η μεγάλη πλειονότητα των επιστολών και των e-mails σας σχετιζόταν με το Computer Show, στο οποίο είναι αλήθεια πως επιφυλάξατε ιδιαίτερα θερμή υποδοχή. Γνωρίζαμε πως θέλατε μια εκπομπή από το "PC Master" (ήταν πράγματι ένα πάγιο αίτημά σας και είχαμε δημοσιεύσει και στο παρελθόν ουκ ολίγα γράμματά σας που μας παρακινούσαν να κάνουμε κάτι τέτοιο) και, βέβαια, δεν ήταν δυνατόν να μην ικανοποιήσουμε τους αναγνώστες μας! Χαρήκαμε ιδιαίτερα που το διασκεδάσατε όπως κι εμείς και... πού ξέρετε; Ισως το επαναλάβουμε σύντομα!

Η στήλη της "Αλληλογραφίας" περιμένει τις προτάσεις και τις απόψεις σας αναφορικά με το περιοδικό, αλλά και με θέματα που άπτονται της ύλης του και σας απασχολούν. Οι επιστολές και τα e-mails σας (στη διεύθυνση pcmaster@compupress.gr) πρέπει να είναι γραμμένα στα ελληνικά (όχι greeklish) και στο μονοτονικό (όχι ατονικό) σύστημα προκειμένου να δημοσιευθούν, ενώ παρακαλούμε να μη συμπεριλαμβάνετε στην ίδια επιστολή ή στο ίδιο e-mail θέματα με περισσότερους του ενός αποδέκτες. Αν, για παράδειγμα, μία επιστολή σας απευθύνεται σε δύο συντάκτες του περιοδικού, θα χρειαστεί να ξεχωρίσετε τα αντίστοιχα κομμάτια και να στείλετε δύο διαφορετικές επιστολές.

COMPUTER SHOW - ΟΙ ΑΠΟΨΕΙΣ ΣΑΣ

Σας στέλνω αυτό το συντομότατο mail μόνο και μόνο για να σας εκφράσω τα συγχαρητήριά μου για το Computer Show. Ηταν απίστευτο από κάθε άποψη και πραγματικά αποτελεί μία από τις επαναστατικότερες ιδέες που είχατε ποτέ... Με μία λέξη, ΚΟ-ΡΥ-ΦΑΙ-Ο, ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ και ξανά ΚΟΡΥΦΑΙΟ!!! Πάντα τέτοια!

Dead End
seed-1@otenet.gr

Αγαπητό "PC Master",
Είστε ΣΟΥΠΕΡ! Είδα την εκπομπή, διάβασα το σχετικό άρθρο και τώρα αναρωτιέμαι: "Τι άλλο να ζητήσω από το αγαπημένο μου περιοδικό;" Συνεχίστε έτσι!!

Φιλικά,
Nickbrick
nickbrickgr@hotmail.com

Ομολογώ ότι δεν περίμενα να ξαναδώ το θρυλικό Computer Show που την εποχή των Λεκόπουλου, Κυπαρίσση και λοιπών ήταν ό,τι καλύτερο για εμάς τους computer freaks/maniacs. Ελπίζω να το επαναλάβετε.

Well done και πάλι,
Γιώργος Παπαδάκης
georgep@phaistosnetworks.gr

Ποιος είπε πως δεν είχε γέλιο; Μόνο και μόνο που εμφανίστηκε ο Πατρίκος αρκεί!!! (:P:P:P πλάκα κάνω ε;) Ηταν πράγματι πολύ καλό - και γέλιο είχε και σχετικά καλό περιεχόμενο. Το μόνο που με χάλασε ήταν η εκπομπή του κ. Τσουριάκη, ο οποίος διάβαζε μία διασκευασμένη έκδοση του άρθρου του για το Syberia και το ακόμη χειρότερο είπε ΟΛΟ το παιχνίδι! Δηλαδή ποιο το νόημα να το αγοράσει κάποιος όταν ήδη ξέρει τι θα γίνει; Το ίδιο κάνει και με τα άρθρα του και είναι πολύ κακό... Αν άλλαζε μόνο αυτό, θα μπορούσε άνετα να χαρακτηριστεί εκτός από το μεγαλύτερο adventurer στην Ελλάδα και ένας από τους καλύτερους συντάκτες στην Ελλάδα! Αλλά αυτό είναι άλλη ιστορία...

Πάντως, σε γενικές γραμμές κορυφαίο το Computer Show! Μπράβο σε όλους!!!

Svelon (PC Master forum)

Εχω να πω ότι κι εμένα μου άρεσε γενικώς η εκπομπή. Είχε αρκετή πλάκα. Αλλά έχω να κάνω μερικά σχόλια. Λίγη περισσότερη πλάκα δεν θα έβλαπτε. Και όπως είπαν και κάποιοι άλλοι, θα προτιμούσα να γίνεται πιο ελεύθερα η παρουσίαση κάθε θέματος και να αφήνει ο καθένας το δικό του προσωπικό στίγμα. Θα ήθελα επίσης μεγαλύτερη διάρκεια, πιο πολλά ρεπορτάζ σε ό,τι αφορά τα παιχνίδια αλλά και τους Η/Υ γενικότερα, διαγωνισμούς, όπως πολύ καλά λέτε στο ερωτηματολόγιο, και οτιδήποτε άλλο αφορά άμεσα σε έναν gamer ή σε έναν PC user και μπορεί να δειχθεί σε μια εκπομπή. Επίσης, αν γίνεται, θα προτιμούσα να τη βάζατε ξεχωριστά από τα συνηθισμένα CDs, γιατί δεν λέω... καλή η εκπομπή, αλλά το "χειροπιαστό" πράγμα καλύτερο. Τέλος, έχω να σχολιάσω ότι περίμενα πιο βαρβάτη τη φωνή του κ. Κράτσα και πιο σέξι τη Bez (ελπίζω να μη μου θυμώσετε).

Raider (PC Master forum)

Η καλύτερη φάση για μένα είναι ότι είδα, επιτέλους, μερικούς βασικούς συντάκτες σε realtime. Για αυτό και θέλω να δω περισσότερους στα επόμενα Computer Show. Είχε πλάκα...

Optimus (PC Master forum)

Καταπληκτικό το Computer Show στο δεύτερο CD. Μπράβο στο "PC Master"!

Ironman (PC Master forum)

Μπράβο σε όλους σας για την πολύ ωραία εκπομπή. Εχει λίγο απ' όλα, βάλτε και κανένα do it yourself ή λίγο από hardware και θα είναι super.

Mick Flem (PC Master forum)

Καλώς τα παιδιά του PC DUNGEON... εεε... MASTER ήθελα να πω!

Το "COMPUTER SHOW" θα πάρει τα συγχαρητήριά μου, ωστόσο θα ήταν φρόνιμο να συνδυασθεί με καλούδια σε DVD, διότι, αν δεν κάνω λάθος, "χάσατε" γι' αυτόν το μήνα μερικά πολύ σημαντικά προγραμματάκια. Ας πούμε τα Directx.9.0, Windows Media Player.9.0 final, νέοι drivers καρτών και άλλα τέτοια "ασήμαντα" πραγματάκια για τον gamer και όχι μόνο.

Σημαντικές προτάσεις:

1. Μη βάζετε παιχνίδια πολύ παλιάς γενιάς, για παράδειγμα, το πρώτο"GABRIEL KNIGHT" είναι πια πολύ ξεπερασμένο (εννοώ και από άποψη playability), εκτός εάν ακολουθήσετε την τρίτη παράγραφο...

2. Θα παρακαλούσα, εάν θέλετε (για να γίνει πληρέστερη η προσφορά), να κατεβάζετε όλα τα patches (ειδικότερα αυτά που κάνουν ένα παιχνίδι να λειτουργεί σωστά σε λειτουργικά συστήματα νεότερης γενιάς), που κυκλοφορούν στο Internet και οδηγίες τοποθέτησής τους. Τα extra PDFs είναι επίσης very cool!

3. Τελευταία βλέπω τα TV Media (μεγάλα κανάλια) να ασχολούνται με τα βιβλία της ελληνικής παιδείας και αυτό είναι καλό. Θα μπορούσε να ανοιχτεί από το "PC Master" ένα ανάλογο θέμα (πληροφορική και εκπαίδευση).

Εγκάρδια,
Γιάννης Βασιλάκογλου, "The gory Beholder"
jovanni007@in.gr

Αγαπητή συντακτική ομάδα του "PC Master",
Είναι η δεύτερη φορά που στέλνω μήνυμα στο περιοδικό

και έχω να πω ότι σαφώς το περιοδικό έχει βελτιωθεί αρκετά. Για παράδειγμα, το Computer Show ήταν πολύ ωραίο, αλλά, όπως έγραψα και στο forum, χρειάζεται κάποιες βελτιώσεις, όπως μεγαλύτερη διάρκεια, πιο πολύ χιούμορ, πιο πολλά ρεπορτάζ, διαγωνισμούς και ό,τι νομίζετε ότι χρειάζεται ώστε να αναδειχθεί ως η καλύτερη εκπομπή.

Βέβαια, θα προτιμούσα, όπως επίσης έγραψα στο forum, να μας δίνατε παράλληλα και το CD που υπήρχε μέχρι τώρα (με τα διάφορα καλούδια του) και για να υπάρχει και η εκπομπή, παράλληλα θα πρότεινα τη χρήση DVD, ώστε να χωράνε όλα μέσα. Επίσης, θα πρότεινα να υπάρξουν δύο διαφορετικά είδη τευχών για κάθε μήνα, ένα που να έχει και τα δύο CDs ή DVDs (το ένα με την εκπομπή και τα καλούδια και ένα με το πλήρες παιχνίδι) και ένα άλλο που να έχει μόνο το CD ή DVD με την εκπομπή και τα καλούδια (χωρίς το πλήρες παιχνίδι δηλαδή), έτσι ώστε όποιος δεν ενδιαφέρεται για το παιχνίδι, να μη χρειάζεται να πληρώνει και παραπάνω (το πιάσατε το νόημα;).

Το δεύτερο που με απασχολεί είναι το Tomb Raider: The Angel Of Darkness. Πότε τελικά θα κυκλοφορήσει στους Η/Υ; Ηξερα ότι θα κυκλοφορούσε τον Φεβρουάριο, αλλά ένας ξάδερφός μου πήγε σήμερα, 10 Φεβρουαρίου, σε ένα Multirama και του είπαν ότι τελικά θα κυκλοφορήσει τον Απρίλιο, γιατί δεν έχει τελειώσει ακόμα η κατασκευή του παιχνιδιού. Είναι δυνατόν να συμβαίνει αυτό; Και αν πράγματι συμβαίνει, συμβαίνει μόνο για τους Η/Υ;

Αφήστε που το ίδιο κάνουν και για το Nightfire. Μόλις διάβασα στο "PC Master" ότι δεν θα υπάρχουν αυτοκίνητα να οδηγείς, έπαθα. Τέλος, θα ήθελα να προτείνω τη δημιουργία μιας νέας στήλης στην οποία να υπάρχει κάθε φορά η λύση ενός action game (κάτι αντίστοιχο του "Adventure SOS").

Αυτά είχα να πω. Συγγνώμη για το μεγάλο μήνυμά μου, αλλά έπρεπε να τα βγάλω από μέσα μου. Ελπίζω σε δημοσίευση. Συνεχίστε την καλή δουλειά.

Ευχαριστώ προκαταβολικά.

Με εκτίμηση,

Βελονάς "raider" Γιάννης

halfraider@hotmail.com

■ Θα ήθελα να σας κάνω κάποιες παρατηρήσεις σχετικά με το Computer Show (οι οποίες δεν αναγράφονταν ούτε στο ερωτηματολόγιο):

1) Περισσότερες in-game scenes (in-game videos). Στο Computer Show προβάλατε πάρα πολύ τα βίντεο (fmvs) των παιχνιδιών σε αντίθεση με σκηνές από το καθ' εαυτό παιχνίδι [αν εξαιρέσεις το Indiana Jones και λίγο το Rayman, στα οποία έγιναν οι καλύτερες παρουσιάσεις. Στο Collector δεν είδα σκηνή από το παιχνίδι (ή νομίζω μία)].

2) Μη χαραμίζετε το CD-ROM με το Computer Show. Αντιθέτως στο DVD βάλτε όσα θέλετε (που λέει ο λόγος). Ο χώρος του CD είναι που είναι περιορισμένος, τον γεμίζετε και εσείς με ένα (!) μόνο πράγμα (ένα βίντεο ήταν ουσιαστικά). Στο DVD βάλτε το, αλλά ΜΕ ΤΙΠΟΤΑ τώρα (δηλαδή στο CD-ROM).

3) Ωραίο το Larry 7 της Sierra, αλλά ξεκολλήστε από τα adventures και από τα παιχνίδια της Sierra. 3/7 ήταν adventures, 4/7 ήταν της Sierra.

4) ΒΑΛΤΕ ΤΟ DVD. Καιρός δεν είναι; Παρεμπιπτόντως, στο ερωτηματολόγιο που βάλατε στο τεύχος Νοεμβρίου (κάπου εκεί ήταν, δεν θυμάμαι) ψήφισα να περιμένετε 4-5 μήνες. Ομως τώρα έχω αλλάξει τελείως γνώμη. Για δείτε κι εσείς. Τα DVD clubs ξεφυτρώνουν το ένα μετά το άλλο και κάνουν χρυσές δουλειές, τα DVD-ROMs φθήνυναν πάρα πολύ - με 40 ευρώ αγοράζεις - και δεν έχω ακούσει ΚΑΝΕΝΑΝ να λέει: όχι, να μη βάλετε. Να ξέρετε ότι πολλά άτομα θα άλλαξαν γνώμη όπως κι εγώ. Τέλος πάντων, αφού έχετε τα αποτελέσματα του ερωτηματολόγιου ενεργήστε αναλόγως. ΒΑΛΤΕ ΤΟ DVD.

Ραφαήλ

rafaelpattas@yahoo.gr

■ Με την ευκαιρία του Computer Show, είπα να στείλω ένα e-mail κι όχι το κουπόνι με τις ερωτήσεις (πολύ "ξερό" μου φαινόταν). Με το που πήρα το τεύχος 160 (το οποίο άργησε κάνα δυο μέρες -εξάρτηση έχουμε μου φαίνεται), εκ πρώτης ψιλοαπογοητεύτηκα, γιατί τυχαίνει να 'χω το Larry 7.

Αφού το ξεπέρασα αυτό, πάω να δω τι demos κ.λπ. είχε το 2ο CD και τρώω κι από κει μία σπέσιαλ (χωρίς μανιτάρια). Ετσι, έβαλα το CD της εκπομπής στο drive, μόνο για να... βγάλω την υποχρέωση. Μπορώ να πω ότι μου άρεσε περισσότερο απ' ό,τι περίμενα, αν και πολύ σοβαροί είστε, ρε παιδιά! Θα μου πείτε "τι να κάνουμε, να πηδάμε σαν τις μαϊμούδες πάνω-κάτω;". Δεν ξέρω, αν κι εδώ που τα λέμε, γούστο θα 'χε. Κατά τ' άλλα, η εκπομπή μού φάνηκε αρκετά πλήρης. Αν βάζατε και κανένα διαγωνισμό (σε games ή οτιδήποτε άλλο), θα 'ταν ακόμα καλύτερα. Βέβαια, όλ' αυτά προτείνω να γίνουν αφού έρθει το DVD! Αν και καλή η εκπομπή, καλύτερα να συνυπάρχει με τα λοιπά extras κι όχι να μπαίνει εις βάρος αυτών.

Αυτά τα λίγα είχα να πω. Ετσι, για να κλείσω πρωτότυπα... Καλή συνέχεια!

Νίκος "SoaD" Παλακίδης

sentenced_667@hotmail.com

■ Χαίρε ω μέγα και ύψιστε Vantor,

Είμαι και θα είμαι πάντα ένας πιστός υπηρέτης σου. Βέβαια, να σου ομολογήσω πως μέχρι να δω να σχηματίζεται στην οθόνη του υπολογιστή μου εκείνη η μεγαλειώδης και τρομερή εικόνα (στην εκπομπή σας στο συνοδευτικό CD-ROM), δεν πίστευα σε αυτά που έγραφαν οι συντάκτες για εσένα (άλλωστε ποιος πιστεύει τους άθλιους συντάκτες;). Για να βεβαιωθείς, μάλιστα, για την πίστη μου σκέφτομαι να ιδρύσω μια εκκλησία (μια και τώρα τελευταία η ίδρυση εκκλησιών είναι της μόδας), όπου θα συγκεντρωνόμαστε οι πιστοί σου και για να αποδεικνύουμε την πίστη μας, θα σου βρίσκουμε την κατώτερη μορφή ζωής (επιστημονική ονομασία syntaktious pcmasterous) για να βασανίζεις στα μπουντρούμια του "PC Master".

Τώρα θέλω να σε ρωτήσω σχετικά με μια φήμη. Κάποιος, λοιπόν, μου είπε ότι ο Balrog ήταν συντάκτης του περιοδικού και τον εξόρισες στη Middle Earth επειδή έκανε το τρο-



μερό λάθος να βαθμολογήσει με 100% ένα παιχνίδι και ότι το τεύχος στο οποίο ήταν το review δεν εκδόθηκε για να μη βγάλεις άσχημο όνομα στην κοινωνία. Αυτό ισχύει ή όχι; Επειδή μας ακούν αδιάκριτα αυτιά, εμφανίσου στον ύπνο μου και πες μου την απάντηση. Τέλος, θα ήθελα να δημοσιεύσεις το γράμμα μου και εγώ υπόσχομαι να σου ανάψω έναν συντάκτη στο μπόι σου, αν και κάπως δύσκολο να βρω συντάκτη που να φτάνει σε τέτοια μεγαλειότητα (σλουρπ!).

Υ.Γ.: Σκέφτομαι να δημιουργήσω ένα fan club προς τιμήν σου. Τι, μόνο ο Χριστόδουλος θα έχει fan club;

Χρήστος Κάμτσιου
[DarkPrince]
darkprince-kam@mailbox.gr

Αγαπητό "PC Master",

Παρακολουθώ εδώ και πολλά χρόνια τις αξιόλογες προσπάθειές σας στο χώρο των PC games και θεωρώ ότι είστε πρωτοπόροι!!! Συνεχίστε την καλή δουλειά! Αφορμή γι' αυτό το e-mail που σας στέλνω είναι το πετυχημένο Computer Show που δημιουργήσατε, για το οποίο εχώ να σας προτείνω κάποια πράγματα για τη βελτίωσή του.

Κατ' αρχάς, με πείραξε το γεγονός ότι η εικόνα ήταν σε μικρό πλαίσιο, αφού θα ήταν καλύτερα να θυμίζει κάτι από τηλεοπτική εκπομπή. Γνωρίζω ότι η χωρητικότητα του CD είναι περιορισμένη για να χωρέσει μια παρουσίαση ποιότητας, αλλά δεν υπάρχει άλλος τρόπος να κάνετε καλύτερη συμπίεση; Αν αυτό δεν είναι εφικτό, τότε μονόδρομος είναι η αλλαγή του CD σε DVD (ελπίζω με λογική αύξηση του κόστους).

Επιπλέον, θα ήθελα πλουσιότερες παρουσιάσεις των παιχνιδιών, με προσθήκη εικόνων, real time gaming, αξιολόγηση, απαιτήσεις καθώς και ημέρα κυκλοφορίας. Ακόμη, έρευνα αγοράς για τιμές υπολογιστικών εξαρτημάτων και συγκρίσεις μεταξύ τους, παρουσίαση καινούριων τεχνολογιών και ό,τι άλλο σκεφτείτε εσείς που να είναι ενδιαφέρον. (Διαλέχτε! εις την βλάχικην.)

Το ξέρω ότι είναι πολλά, αλλά ό,τι μπορείτε κάνετε για το αναγνωστικό κοινό σας, που σας στηρίζει εδώ και καιρό!

Με εκτίμηση,
Θεόφιλος "Indiana Jones"
Παπακώστας
papacostas@hotmail.com

Εντάξει, παιδιά, το κάνατε το κέφι σας, το βγάλατε το απωθημένο σας, το είδαμε και το show σας. Φτάνει ως εδώ. Όχι άλλες τέτοιες κρυάδες (επιεικώς). Σας παρακαλώ, ξαναγυρίστε στην προηγούμενη μορφή του περιοδικού σας (μας), ειδικά τώρα τελευταία που βελτιώνεται ουσιαστικά. Δεν ξέρω, αλλά αυτή η ανόητη παρένθεση με το Computer Show μου θύμισε την παροιμία με την αγελάδα που, αφού με το άρμεγμα έδωσε μια καρδάρα πλούσιο φρέσκο γάλα, στο τέλος έδωσε και μια κλοτσιά και το 'χυσε ΟΛΟ.

Απολύτως φιλικά από έναν υπερδεκαετή αναγνώστη.

Νίκος
Mercyyyy, no more Computer
Show.
knick@otenet.gr

Φίλοι μου,

Βεβαίως μπορείτε να θεωρείτε αυτονόητο πως οι προτά-

@ ΑΠΟ ΤΟ FORUM

Στην ενότητα αυτή θα σας παρουσιάζουμε κάθε μήνα ενδιαφέροντα μηνύματα από το on-line forum του περιοδικού μας (http://www.pcmaster.gr/forum/).

@ DIVX PRO

Εγκατέστησε ένας φίλος μου την έκδοση pro η οποία, για να την έχεις τσάμπα, έλεγε ότι θα έχει και λίγες διαφημίσεις. Βασικά αυτό που κάνει είναι να εγκαταστήσει ένα spy πρόγραμμα, το οποίο καταγράφει όλα τα sites που επισκέπτεσαι. Λέγεται Gator και μπαίνει στα program files/common files. Αν θες να το απεγκαταστήσεις, είναι μπλέξιμο. Τέλος πάντων, το απεγκαταστήσαμε και ψάξαμε και στη registry μπας κι έχει μείνει κανένα κατάλοιπο. Μην κάνετε το λάθος και κατεβάσετε την Pro έκδοση από το official site.

Morte

Το DivX pro κάνει όλα αυτά που λες, αλλά όταν κάνει εγκατάσταση, σε προειδοποιεί ότι θα βάλει το Gator, δεν το βάζει χωρίς τη συγκατάθεσή σου δηλαδή. Το τι κάνει το Gator είναι φυσικά γνωστό. Επίσης, θα σε συμβούλευα να κατεβάσεις το πρόγραμμα που λέγεται Ad-aware (http://www.lavasoftusa.com/software/adaware/), το οποίο θα σου αφαιρέσει όλα τα υπολείμματα από spyware προγράμματα. Δεν πιστεύω να περίμενες το Gator με μία απλή απεγκατάσταση να τα βγάλει όλα όσα έβαλε :p

Zafos

@ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ & ΕΥΡΩΠΗ

Πρόσφατα η ελληνική προεδρία εγκαινίασε ένα site με ένα ερωτηματολόγιο (το θεωρεί ψηφοφορία). Είναι μια αρκετά ενδιαφέρουσα πρόταση, που χωρίς να πιστεύω ότι μπορεί να καθορίσει σε κάποιον (μικρό ή μεγάλο) βαθμό οποιαδήποτε απόφαση, αξίζει να τη στηρίξουμε έστω ως φανατικοί υποστηρικτές του Vantor, ε..., συγγνώμη, του Internet και της εξερεύνησης των δυνατοτήτων που μπορεί να προσφέρει σε πολιτικοοικονομικό επίπεδο, αν όχι ως πολίτες που μας αρέσει να εκφράζουμε άποψη.

Ήδη νιώθω αρκετά άβολα με αυτό το λογύδριο, οπότε δίνω το link:

http://evote.eu2003.gr/

Dizzyk

@ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ LARRY 7

Όταν πάω να εγκαταστήσω το παιχνίδι, μου βγάζει το εξής μήνυμα: "Σφάλμα προγράμματος integer divide by 0". Ξέρει κανείς τι να κάνω γιατί δεν μπορώ να κάνω εγκατάσταση.

Erunildo

Οποιοδήποτε λειτουργικό σύστημα και να έχεις, το πρόβλημα της εγκατάστασης είναι γνωστό. Δοκίμασε τα εξής προσεκτικά:

σεις σας θα μελετηθούν μία προς μία, έτσι ώστε επόμενες αντίστοιχες προσπάθειές μας να προσεγγίζουν όσο το δυνατόν περισσότερο τα δικά σας γούστα και απαιτήσεις. Οπως άλλωστε γνωρίζετε, τα πρωτότυπα happenings δεν απουσιάζουν ποτέ από το "PC Master" και σκοπεύουμε να τα συνεχίσουμε ακάθεκτοι (άλλωστε δεν γίνεται, τώρα που σας καλομάθαμε, να σας αφήσουμε ξαφνικά... στα κρύα του λουτρού!).

Και ορισμένες επιμέρους απαντήσεις: Το Tomb Raider: Angel of Darkness έχει όντως παρουσιάσει καθυστέρηση και αναμένεται να κυκλοφορήσει φέτος τον Απρίλιο. Υπομονή λοιπόν για τις νέες περιπέτειες της Lara Croft...

Οσο για το Balrog, ήταν όντως συντάκτης του περιοδικού - ο πιο άχρηστος απ' όλους, όμως. Φανταστείτε ότι του έδωσα το θρυλικό original μαστίγιο No 1 - αυτό που είναι διακοσμημένο με τα κομμάτια της σάρκας των εκλεκτότερων μελών της συντακτικής ομάδας του "PC Master" - για να πολεμήσει τον Γκάνταλφ και αυτό... ηττήθηκε! Εκτοτε δεν θέλω ούτε καν να ακούω το όνομά του, πρόκειται για μια πραγματικά χαμένη υπόθεση...

ΤΟ ΠΟΤΗΡΙ ΞΕΧΕΙΛΙΣΕ!

Αγαπητό "PC Master",

Γράφω γιατί νιώθω πως το ποτήρι ξεχείλισε και αισθάνομαι την ανάγκη, ύστερα από τόσα χρόνια "φιλίας", να μοιραστώ μαζί σου την απογοήτευσή μου. Ο λόγος απλός: κάθε επίσκεψη σε ένα μαγαζί computer games. Πριν από μερικά χρόνια, όχι πάνω από 7-8, όταν πήγαινα σε κατάστημα με στόχο την αγορά ενός παιχνιδιού (χωρίς να έχω κάτι συγκεκριμένο στο νου μου, γιατί δεν είχα τη δυνατότητα ενημέρωσης μέσω Internet ή του περιοδικού μας - το γνώρισα πριν από 7 χρόνια), δεν ήξερα ποιο να πρωτοαγο-



1) Φτιάξε ένα folder κάπου στο σκληρό σου, π.χ. C:\Larry7.

2) Πήγαινε στο CD του Larry και αντίγραψε τα αρχεία που έχει μέσα (όχι τους καταλόγους), εκτός από τα RESMAP.000, RESMDT.000, resource.aud, resource.sfx, RESSCI.000, στο folder που δημιούργησες στο βήμα 1. Αντίγραψε και τους καταλόγους English και Patches στο ίδιο folder.

3) Μέσα στο folder του βήματος 1, φτιάξε ένα άλλο folder με το όνομα MUSIC. Πήγαινε τώρα στο CD του Larry, βρες τον κατάλογο με το ίδιο όνομα και μπες μέσα. Εκεί υπάρχουν άλλα δύο folders ονόματι 22M8 (Mono 8 bit) and 22S16 (Stereo 16 bit). Διάλεξε ποιο είδος ήχου θέλεις και αντίγραψε τα αρχεία που έχει μέσα ο κατάλογος, στο C:\Larry7\MUSIC (στη δική μας περίπτωση).

4) Στον κατάλογο C:\Larry7, θα πρέπει να υπάρχει ένα αρχείο με το όνομα RESOURCE.WIN. Ανοιξέ το με το notepad, πήγαινε στην τελευταία γραμμή και πρόσθεσε τις ακόλουθες γραμμές:

audio = C:\Larry7\Music\
resSfx = D:\
resAud = D:\
resMap = D:\
movieDir = D:\movie\
patchDir = C:\Larry7\patches\

Αλλαξε τα drives και τα folders στο αρχείο ανάλογα με το πού είναι το CD-ROM σου και η εγκατάσταση του Larry.

5) Πήγαινε στο folder όπου αντέγραψες τα αρχεία C:\LARRY7 και τρέξε το αρχείο SIERW5.exe

Το παιχνίδι πρέπει να τρέξει χωρίς κανένα πρόβλημα (ελπίζω).

Καλή διασκέδαση!

Zafos

Οταν πάω να κάνω εγκατάσταση, μου βγάζει ένα μήνυμα "File error: Cannot find GDI.DLL" και

"Cannot find file E:\setup.exe (or one of its components). Check to ensure the path and filename are correct and that all required libraries are available." Να σημειώσω ότι το τρέχω σε XP. Τώρα μπορώ μόνο να το παίξω, κάνοντας εγκατάσταση από DOS, όπου ο ήχος ακούγεται χάλια (ακόμα και με full install).

UnScRuPuLOuS nV

Υστερα από λίγο ψάξιμο κατάλαβα ότι έπρεπε να πάω στα "Display Properties" και, στο tab "Appearance", να επιλέξω "Windows Classic Style" από τη λίστα με επικεφαλίδα "Windows and buttons:". Ετσι, κατάφερα να εκτελέσω το setup.exe με επιτυχία (μετά την εγκατάσταση μπορείτε να επαναφέρετε τις αρχικές ρυθμίσεις σας από τα "Display Properties").

Επίσης, αν θέλετε να παίξετε το παιχνίδι σε full screen, απλώς πηγαίνετε στο directory όπου το εγκαταστήσατε (π.χ. C:\Sierra\LSL7) και επιλέξτε properties, κάνοντας κλικ στο SIERW5.EXE. Πηγαίνετε στο tab "Compatibility" και επιλέξτε "Run in 640x480 screen resolution". Τώρα εκτελέστε το SIERW5.EXE και παίξτε το παιχνίδι σε Full Screen mode (ανάλυση 640x480 όμως).

Καλή διασκέδαση!

Biohaz

ράσω με τα χρήματα που είχα μαζέψει από το χαρτζιλίκι μου. Full Throttle, Prisoner of Ice, Toonstruck, Tex Murphy, Ripper, Gabriel Knight αλλά και σε είδη εκτός adventure, όπως Command & Conquer, Master of Orion, Daggerfall, Rebel Assault, ήταν όλα εκεί και με περίμεναν. Και δεν κοιτάω ακόμη πιο πίσω, οπότε ο πανικός ήταν μεγαλύτερος. Δεν προλάβαινα να δω όσα ήθελα γιατί δεν είχα αρκετά χρήματα και δεν προλάβαινα να τα παίξω! Τώρα όμως; Πηγαίνω στα καταστήματα με χρήματα, γεμάτος χαρά, ανοίγω τις σελίδες του "PC Master" ενθουσιασμένος για να δω πόσα λεφτά πρέπει να μαζέψω για να εφορμήσω στην αγορά και πόσα ξενύχτια θα κάνω βυθισμένος στη μαγεία του gaming, και το αποτέλεσμα; Γυρνάω σπίτι με άδεια χέρια. Οχι γιατί δεν είχα λεφτά, αλλά γιατί δεν είχα ΤΙ ΝΑ ΑΓΟΡΑΣΩ! Αν μου το έλεγαν πριν από λίγα χρόνια αυτό, θα σπαρταρούσα από το γέλιο. Εκεί που τα καταστήματα είχαν μια τεράστια βιβλιοθήκη, τώρα ο πωλητής σού δείχνει ένα καχεκτικό stand με 10-15 τίτλους όλους κι όλους.

Εγώ δεν καταλαβαίνω τι πάει να πει "κρίση στο χώρο του gaming". Ενα βλέπω: ότι αυτοί που φτιάχνουν παιχνίδια δεν το κάνουν από ευχαρίστηση, ΒΑΡΙΟΥΝΤΑΙ που το κάνουν. Δεν ξέρω κατά πόσο έχει νόημα να αναμασάω τα περί έλλειψης έμπνευσης, αλλά ήθελα να το μοιραστώ με όλους εσάς που νιώθετε το ίδιο. Παίρνω θάρρος μόνο από την αναγέννηση των RPGs και ελπίζω να συμβεί το ίδιο σε ολόκληρο το χώρο.

Αυτά τα λίγα λόγια από έναν φανατικό παιχνιδά (!) αλλά και αναγνώστη του περιοδικού από τότε που ακόμη ο Πατρίκος δεν ήταν μπαμπάς, ο Τσουρινάκης δεν ήξερε τι να πρωτοπαρουσιάσει και εμείς τι να πρωτοπαίξουμε.

Με εκτίμηση,
Δημήτρης Αθανασίου
Θεσσαλονίκη
mpiou@yahoo.com

Φίλε Δημήτρη,

Δυστυχώς ή ευτυχώς, οι εποχές αλλάζουν - στην περίπτωσή μας μάλλον δυστυχώς, αφού τα παιχνίδια που έχουν όντως κάτι καινούριο να δείξουν ή μας αφήνουν με ανοικτό το στόμα είναι πλέον στις μέρες μας μετρημένα στα δάχτυλα του ενός χεριού. Γενικότερα, βέβαια, ο συνολικός αριθμός των τίτλων έχει μειωθεί, με συνέπεια τα ράφια των καταστημάτων να μένουν άδεια ή να αφιερώνονται σε άλλα προϊόντα κι όχι στα games. Φταίει ο μεγάλος ανταγωνισμός που αύξησε τις απαιτήσεις και συνεπώς και το κόστος παραγωγής; Φταίνε οι εξαγορές των μικρότερων εταιρειών από τους κολοσσούς; Φταίει η πειρατεία που μειώνει τα κέρδη και κάνει τις εταιρείες να ρισκάρουν λιγότερο; Φταίνε οι κονσόλες που πήραν ένα μέρος της αγοράς; Φταίει η έλλειψη έμπνευσης; Φταίνε οι gamers που δύσκολα εμπιστεύονται ένα νέο game και προτιμούν τη συνταγή των δοκιμασμένων sequels; Φταίει η οικονομική κρίση; Φταίει η μοίρα μας η κακιά; Πάντως σίγουρα κάτι φταίει - κι όσο πιο γρήγορα το ανακαλύψουμε τόσο αποτελεσματικότερα θα το αντιμετωπίσουμε!

ΕΝΑΝ EDITOR, ΒΡΕ ΠΑΙΔΙΑ!

Αγαπητό "PC Master",

Θα ήθελα, αν γίνεται, να συμπεριληφθεί στο επόμενο CD ο editor του Dungeon Siege και το πρόγραμμα gmax (χρειάζεται μαζί με τον editor). Ο editor είναι 13MB και το πρόγραμμα 19MB. Οπως καταλαβαίνεις, μου είναι πολύ δύσκο-

λο να τα κατεβάσω. Αν πάντως επιλέξεις να βάλεις μόνο το ένα, τότε βάλε καλύτερα το πρόγραμμα.

Μία σημείωση: Οποια και να είναι η απάντηση, θα ήθελα να μου στείλεις ένα γράμμα όσο πιο σύντομα γίνεται ώστε, αν είναι αρνητική, να το κατεβάσω μόνος μου (χμμ... καλά). Ο editor βρίσκεται στη σελίδα http://www.microsoft.com/games/dungeonsiege/8.asp και το προγραμματάκι στην http://www.discreet.com/products/gmax/gmax_index.html

Ευχαριστώ για το χρόνο που μου διέθεσες,

Γιάννης Μαστορίδης aka Erunildo (PCMaster forum)
erunildo@hotmail.com

Υ.Γ.: Δυο λόγια για το περιοδικό: Τώρα που δίνετε και το full game και το CD νομίζω ότι είστε το καλύτερο περιοδικό του χώρου. Τα πάτε πολύ καλά και ελπίζω να συνεχίσετε έτσι (αν διοργανώσετε και Grand Prix στη Θεσσαλονίκη, θα είστε τέλειοι...).

Φίλε Γιάννη,

Δυστυχώς, στο τεύχος αυτό δεν προλάβαμε να ικανοποιήσουμε το αίτημά σου (το e-mail σου έφτασε αργά), όμως στο επόμενο τεύχος θα συμπεριλάβουμε τα σχετικά αρχεία στο CD-ROM, μια και πιστεύω πως ενδιαφέρουν πολλούς ακόμα αναγνώστες. Εν αναμονή, λοιπόν...

ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΑΙΡΟ ΤΩΝ ΤΣΙΓΓΑΝΩΝ...

Αγαπητό "PC Master",

Είμαι ένας αναγνώστης από τον καιρό των τσιγγάνων! Συλλέγω τα τεύχη από το πρώτο κιόλας (με τη βοήθεια των μεγαλύτερων αδερφών μου, βέβαια...). Αποφάσισα να σας γράψω τώρα γιατί οι καιροί που ζούμε είναι περίεργοι. Νόμοι ξεφυτρώνουν από το πουθενά, παιχνίδια χάνονται στο στρόβιλο της εμπορικότητας και τιμές αυξάνονται κατακόρυφα για κάθε είδος πράγματος. Ολα αυτά σε κάνουν να σκεφτείς ότι, τελικά, μόνο το περιοδικό μας έχει παραμείνει αναλλοίωτο στο χρόνο, μια και μέσα από την εξέλιξή του συνεχίζει να προσφέρει απλόχερα τη ρομαντική κουλτούρα σε κάποιον gamer και αναγνώστη.

Το "PC Master" ξεκίνησε και απ' όσο μπορώ να διαπιστώσω, έχει παραμείνει μια μικρή κοινωνία, με αντιπαραθέσεις μέσω γραμμάτων, υποστήριξη συγκροτημάτων (metal lives!) και clans παιχνιδιών. Ειλικρινά η δουλειά σας είναι εξαιρετική και θα πρέπει όλοι να γνωρίζουν πως η γαλούχηση μιας γενιάς gamers δεν



Αγγελίες

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε ή ακόμα και να ... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Τότε η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας!

Προσοχή: *Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.*

Hardware

✦ **ΖΗΤΕΙΤΑΙ** το κουτί και το manual της ASUS P4S8X σε άριστη κατάσταση. Επίσης, πωλείται κάμερα CREATIVE VIDEOBLASTER WEBCAM II USB και κάρτα MPEG DXR3. Και τα δύο 70,00 ευρώ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νίκος
Τηλέφωνο: 6997 011119

✦ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ** Celeron στα 1.000MHz με 198MB μνήμη, CD-RW PLEXTOR 24x10x40, κάρτα γραφικών ATI RADEON 8500 64MB, κάρτα ήχου CREATIVE SOUNDBLASTER LIVE, κάρτα MPEG CREATIVE DXR-3, modem DIAMOND SUPRA 56K. Μαζί όλα τα manuals + drivers + software. Τιμή 390,00 ευρώ μόνο! Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κωνσταντίνος Μπίκας
Τηλέφωνο: 6972 334574, 2310 413704 (Θεσσαλονίκη)
e-mail: bikas@yahoo.com

Software

✦ **ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ** παλιά adventure παιχνίδια (αυθεντικά). Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κυριάκος Μαυρομάτης
Τηλέφωνο: 2331 025668 (Βέροια)
e-mail: gossaver@yahoo.gr

Διάφορα

✦ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ** Xbox μίας εβδομάδας με 2 controllers και 2 παιχνίδια (Sega GT 2002, Jet set radio) € 200,00. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Τηλέφωνο: 6976 119783
e-mail: vagelisververas@hotmail.com

είναι εύκολο πράγμα. Η συνέχιση των επικών Grand Prix που είχε ξεκινήσει το "Pixel" συνεχίζουν να προκαλούν δέος και η ποιότητα όσο και οι σελίδες του περιοδικού αυξάνονται με γεωμετρική πρόοδο, προκαλώντας ρίγη χαράς σε όλους εμάς που τρέχουμε με τα σάλια να κρέμονται για να δώσουμε τα αγαπημένα (my precious) λεφτά για να το αγοράσουμε.

Συγχαρητήρια σε όλους τους συντελεστές του περιοδικού και ένα μεγάλο μπράβο στον κ. Ματσαμάκη, τόσο για την ταχύτητά του (πρέπει να είναι κάποιο είδος οχτάποδου πλάσματος γιατί καταφέρνει και απαντά σε όλα τα e-mails με εξαιρετική ταχύτητα και δσέλιδα κείμενα, λύνοντάς μας τις ΑΠΕΙΡΕΣ απορίες) όσο και για το ήθος του (αυτό το λέω γιατί λίγοι γνωρίζουν την πραγματικά μεγάλη συμβολή του σε καινοτομίες γύρω από το χώρο των υπολογιστών στην Ελλάδα, καθώς και σε ορισμένα σενάρια παιχνιδιών του εξωτερικού).

Ενα άλλο θέμα που με απασχολεί είναι τα παιχνίδια που βάζετε στο περιοδικό. Ισως πρέπει να σταματήσετε τη συνεργασία σας με τη Sierra και τα παιχνίδια της και να στραφείτε σε κάποιους άλλους τίτλους που ενδιαφέρουν περισσότερο το κοινό.

Υ.Γ. 1: Metal Lives, χαιρετίσματα στον Solon.

Υ.Γ. 2: Τα υστερόγραφα είναι μια ψευδαίσθηση χώρου, καθώς ο αναγνώστης νομίζει ότι το γράμμα έχει τελειώσει, αλλά είναι ακόμη στη μέση... χι, χι!!!

Κωστής Αναγνώστου
kostisanagn@mail.gr

Φίλε Κωστή,

Ειλικρινά χαιρόμαστε όταν βλέπουμε πως το περιοδικό μας συνεχίζει να συγκινεί ακόμα και τους παλιότερους αναγνώστες μας. Εχουμε, βλέπετε, ένα κοινό χαρακτηριστικό που μας ενώνει: Μπορεί να γερνάμε, αλλά δεν μεγαλώνουμε! Πώς τα καταφέρνουμε, ένας Θεός ξέρει, μας αρέσει ωστόσο και λέμε να συνεχίσουμε έτσι μέχρι τα βαθιά μας γεράματα! Αλήθεια, φαντάζεστε έναν συντάκτη του "PC Master" σε ηλικία 80 χρονών με μπαστουνάκι, λευκή γενειάδα και γυαλιά πρεσβυωπίας να προσπαθεί να γράψει το review του Diablo 5 (ε, μη μου πείτε πως μέχρι τότε θα έχει προλάβει να βγάλει περισσότερα sequels η Blizzard - και πολλά λέω) ανάμεσα στο μασάζ της νοσοκόμας και στο τρίτο χάπι της ημέρας; Αντρέα, μην ετοιμάσεις κανένα fireball εναντίον μου, "συντάκτη του PC Master" έγραψα, ούτε ονόματα ανέφερα ούτε τίποτα...

ΠΩΣ ΝΑ ΠΑΙΞΩ PEN & PAPER RPGS;

Γεια σας,

Εδώ και καιρό χαζεύω τη στήλη "Utopia" κοιτώντας σαν χάνος όντας άσχετος σε επιτραπέζια role playing και pen & paper. Γι' αυτό θα σας ζητούσα ευγενικά, για να μη σας πω πως θα ρίξω καμιά βόμβα στα γραφεία (να ησυχάσει ο κόσμος από το περιοδικό σας), να μου πείτε τι να κάνω για να ενημερωθώ (ξέρετε τώρα: links, βιβλία, κανόνες κ.ά.).

Σας ευχαριστώ από τώρα.
kakabame@yahoo.com

Φίλε μας,

Δεν τη ρίχνεις έτσι κι αλλιώς τη βόμβα για να ησυχάσουμε μια και καλή κι εμείς;

Anyway, ιδού πώς θα κάνεις τα πρώτα βήματά σου στο θαυμαστό κόσμο των pen & paper RPGs:

Κατ' αρχάς, πηγαίνεις στο πλησιέστερο σε σένα κατάστημα από αυτά που αναφέρουμε στη στήλη "Utopia" (η Κάισσα και το Fantasy Shop έχουν πολλά υποκαταστήματα, μπορείς να πάρεις ένα τηλέφωνο στο 210 6929169 για την Κάισσα ή στο 210 8231072 για το Fantasy Shop και να ρωτήσεις ποιο βρίσκεται πιο κοντά σε σένα) και συζητάς με τους υπεύθυνους για να σε καθοδηγήσουν, ανάλογα με τις προτιμήσεις σου, στο RPG που σου ταιριάζει καλύτερα (υπάρχουν παιχνίδια φαντασίας, sci-fi, τρόμου κ.ο.κ.). Στη συνέχεια, αφού καταλήξεις στο παιχνίδι με το οποίο θέλεις να ασχοληθείς, αγοράζεις τα βασικά βιβλία του και ρωτάς στο κατάστημα που πήγες να σου πουν ποιες μέρες διοργανώνονται sessions για νέους παίκτες. Συμμετέχοντας σε ένα από αυτά και έχοντας ρίξει μια ματιά στα βιβλία για να μάθεις τα βασικά, είσαι έτοιμος να ξεκινήσεις! Ρίξε μια ματιά και στα sites της Wizards of the Coast (http://www.wizards.com), της Κάισσα (http://www.kaissa games.com) και του Fantasy Shop (http://www.fantasy shop.gr) για περισσότερες λεπτομέρειες.

PCmaster Collection

Αποκτήστε τώρα τα παιχνίδια της συλλογής του "PC Master"

Μαζί θα βρείτε πρόσθετο υλικό, όπως tips, λύσεις, reviews σε .pdf μορφή και άλλες εκπλήξεις.



Τεύχος 150: PRIMITIVE WARS

Το παιχνίδι στρατηγικής που θα σας ταξιδέψει σε έναν εναλλακτικό κόσμο, όπου οι άνθρωποι, τα elves, οι δεινόσαυροι και οι δαίμονες μάχονται για τη δύναμη και την επικράτηση.



PC MASTER GOLD SCHIZM

Ενα από τα κορυφαία adventures όλων των εποχών!



Τεύχος 152: THE DEVIL INSIDE

Ενα action game διαφορετικό από τα συνηθισμένα. "Εξαγνίστε" καταραμένους τόπους από απέθαντα τέρατα και δαίμονες μπροστά στις κάμερες και στο κοινό που θα σας παρακολουθεί ζωντανά.



Τεύχος 158: SPACE QUEST 6

Το best selling game της Sierra που δεν πρέπει να χάσετε. Πολεμήστε το έγκλημα σε ένα μοναδικό adventure game γεμάτο δράση και χιούμορ!



Τεύχος 154: KING'S QUEST 8

Το επικό adventure game που θα σας μεταφέρει σε τόπους μακρινούς και σε μέρη που δεν φανταζόσαστε ότι υπάρχουν.



Τεύχος 159: SWAT3

Η παγκόσμια ειρήνη απειλείται. Διαλέξτε την ομάδα σας και αποτρέψτε την καταστροφή ...and that's an order!



Τεύχος 156: UNREAL TOURNAMENT

Ο βασιλιάς των action games! Αναμετρηθείτε με τους σκληρότερους αντιπάλους. Στο τέλος μόνο ένας θα στέκεται όρθιος...



Τεύχος 160: LEISURE SUIT LARRY Love for sail

Ο Larry Lafer έρχεται να σας συναρπάσει με τα τελευταία καμώματά του!

ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΔΙΑΤΙΘΕΝΤΑΙ ΣΕ ΣΥΛΛΕΚΤΙΚΗ DVD ΘΗΚΗ

Δελτίο παραγγελίας στη σελ. 192

Κουπόνια

PC master ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ — 12 τεύχη

Στη συνδρομή περιλαμβάνεται έκπτωση 10% για τον ιδιώτη και 20% για τον φοιτητή .

❑ ΙΔΙΩΤΕΣ-ΕΤΑΙΡΕΙΕΣ € 70,00 ❑ ΚΥΠΡΟΣ-ΕΥΡΩΠΗ € 130,00 ❑ ΛΟΙΠΕΣ ΧΩΡΕΣ € 160,00 ❑ ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ € 58,00 ΑΡ. ΔΕΛΤ. ΦΟΙΤ. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ ____

ΟΝΟΜ/ΜΟ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗ ____ E-MAIL ____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____ Τ.Κ. ____ ΠΟΛΗ ____ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____

❑ Εμβασμα: Αριθμός λογαριασμού τράπεζας Πίστεως: 01414900232000897 προς COMPUPRESS A.E.

❑ ταχ. επιταγή No____ ❑ τραπεζική επιταγή No ____

Χρεώστε την πιστωτική κάρτα μου ❑ VISA ❑ MASTERCARD ❑ EUROCARD ❑ DINERS *ΥΠΟΓΡΑΦΗ* ____

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ ____ ΗΜ. ΛΗΞΗΣ ____

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 210 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Το ποσό της συνδρομής αποστέλλεται στην ίδια διεύθυνση. Τα ταχυδρομικά τέλη αποστολής επιβαρύνουν το περιοδικό.

PC master / PC master Gold — ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 210 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 1 ΕΩΣ 90

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ.................... ΗΛΙΚΙΑ..........

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.......... ΠΟΛΗ.......... Τ.Κ..........

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.......... ΤΗΛΕΦΩΝΟ..........

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ.......... ΥΠΟΓΡΑΦΗ..........

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.......... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το/τα τεύχος/η.

❑ PC MASTER ❑ PC MASTER GOLD

Επιθυμώ να μου αποστείλετε το/τα τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 6,50 ΕΥΡΩ
ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER GOLD" 9,90 ΕΥΡΩ

ΣΥΝΟΛΟ ΕΥΡΩ....................

PC master ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 210 9216847 ή ταχυδρομήστε τη στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

____

____

____

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ..........

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.......... ΠΟΛΗ.......... Τ.Κ. ....

ΗΛΙΚΙΑ.......... ΤΗΛ.......... E-MAIL ADDRESS..........


Α ΡΕ ΜΑΝΑ!
ΣΚΙΤΣΟ-ΣΕΝΑΡΙΟ
Σ. ΚΟΜΙΩΤΗΣ
Ο ΝΕΟΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΜΟΥ ΚΑΝΕΙ ΟΤ,Ι ΤΟΥ ΠΩ, ΦΙΛΕ ΜΟΥ, ΟΝΕΙΡΟΠΑΡΜΕΝΕ
ΟΥΑΟΥ!
ΔΗΛΑΔΗ;
ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΑ, "ΑΝΟΙΞΕ WORD"
ΑΝΟΙΓΩ WORD
ΜΕΤΑΦΡΑΣΕ ΚΕΙΜΕΝΟ
ΜΕΤΑΦΡΑΖΩ ΚΕΙΜΕΝΟ
ΦΤΙΑΞΕ ΕΝΑ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΚΑΙ ΕΝΑ ΦΡΑΠΕ ΓΛΥΚΟ
ΦΤΙΑΧΝΩ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΚΑΙ ΦΡΑΠΕ ΓΛΥΚΟ
ΠΕΤΡΟ, ΓΙΕ ΜΟΥ, ΤΗΝ ΦΟΡΜΑ ΣΟΥ, ΝΑ ΤΗΝ ΠΛΥΝΩ;
FORMAT C:\
ΟΧΙ ΠΕΤΡΟ, ΜΗ ΤΟ ΚΑΝΕΙΣ
ΒΕΝΖΙΝΗ
ΟΧΙ ΑΛΛΟ ΚΑΡΒΟΥΝΟ!
ΤΕΛΟΣ


ΠΑΛΗΜΕΝΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ
ΣΚΙΤΣΟ: ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ Ι. ΛΥΡΗΣ markador@mailcity.com
ΣΕΝΑΡΙΟ: ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΩΝ ΓΕΝΙΚΗ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ
όλα εν TAXIS
ΚΥΡΙΕΣ ΚΑΙ ΚΥΡΙΟΙ, ΣΑΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΩ ΤΟ ΝΕΟ ΜΑΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΜΑ !
ΤΟΝ ΔΗΜΟΣΙΟ ΥΠΑΛΛΗΛΟ ΠΟΥ ΘΑ ΔΟΥΛΕΥΕΙ 24 ΩΡΕΣ ΤΟ 24ΩΡΟ
ΤΟΝ ΔΗΜΟΣΙΟ ΥΠΑΛΛΗΛΟ ΠΟΥ... ΔΕΝ ΚΟΥΡΑΖΕΤΑΙ! ΠΟΥ... ΔΕΝ ΑΠΕΡΓΕΙ! ΠΟΥ... ΔΕΝ ΛΑΔΩΝΕΤΑΙ!
ΤΟΝ Η/Υ ΤΟΥ ΦΟΡΟΛΟΓΟΥΜΕΝΟΥ ΣΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ "TAXIS"
ΜΕ ΤΟ ΟΠΟΙΟ Ο ΦΟΡΟΛΟΓΟΥΜΕΝΟΣ ΔΕΝ ΘΑ ΠΕΡΙΜΕΝΕΙ ΠΙΑ ΣΕ ΑΤΕΛΕΙΩΤΕΣ ΟΥΡΕΣ!
ΘΑ ΚΑΤΑΒΑΛΛΕΙ ΤΗΝ ΦΟΡΟΛΟΓΙΚΗ ΤΟΥ ΔΗΛΩΣΗ ΓΡΗΓΟΡΑ ΚΑΙ ΕΥΚΟΛΑ
Κ.ΛΠ...
TAXIS
ΜΕΣΑ ΣΤΟ TAXIS...
ΜΗΠΩΣ ΘΥΜΑΣΤΕ ΠΩΣ ΤΟΝ ΛΕΝΕ ΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ ΣΑΣ ;
ΚΑΛΑ ΚΥΡΙΕ ΜΟΥ ΠΩΣ ΚΑΝΕΤΕ ΕΤΣΙ ; ΜΟΝΟ ΕΣΕΙΣ ΕΙΣΑΣΤΕ ;
ΜΑ Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΜΟΥ ΒΙΑΖΕΤΑΙ !
Shut Down